家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2002 ISSUE.97



新作速递

盟军敢死队III 生死火线



英雄 国产新作特别关注
战地1942
天使帝国Ⅱ
樱花大战III 巴黎在燃烧
蜘蛛侠
流星蝴蝶剑.net
罗宾汉·舍伍德森林的传奇
龙战士Ⅳ
银河霸主III
指环王:友谊之戒
詹姆士·邦德007:黑夜之火
机甲战士Ⅳ
地球时代-征服艺术

极限攻略

轩辕剑Ⅳ完全攻略

无冬之夜 主线流程攻略[上]
苍天录 天下布武之书[下]
塞伯利亚之谜[续]
FIFA WORLD CUP 2002
双人联网对战技巧[Part2]

游戏观点



英雄传说全史

事件
勃艺24小时耐力赛

混乱冒险
热力派送600000张
家游本期光盘同赏

娱人码头

万智风云录 好评连载中
云啊！你知道吗？

网络帝国

轩辕剑ONLINE抢先体验
实话实说:走进MU的世界
天使:白菜的故事
魔力宝贝:7小时生死时速
幻灵游侠:锻造宠物攻略

零售价:8.8元 www.fcgm.com.cn

ISSN 1009-6183



敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活


風色幻想II
WindFantasy II ~aL!VE~
全新大作、现实与幻想完美结合
经典剧情、动感与冲击交相辉映
动人的浪漫传奇再次展开
赠送寰宇智乐牌







天使帝国III
Sala Saga

◆神奇的游戏，无尽的任务

梦幻之星 MODULE　最终幻想 MODULE
暗黑破坏神 MODULE　巫术 MODULE
国际象棋 MODULE　大逃杀 MODULE ……

用TOOLSET可以创造出我们想象中的任何游戏世界，并与世界玩家共享游戏的无穷乐趣
现征集无冬之夜中国玩家原创MODULE，被收录到宝典光盘中的MODULE的创作者将获得精美礼品
详情留意无冬之夜官方站点：http://www.nwn.com.cn




DEVELOPED BY BIOWARE CORP


即将上市　79元/4CD

含：无冬之夜联机卡一张（内含联网CD-KEY）
无冬之夜城主执政宝典1CD（内含MODULE500余个、TOOLSET视频教程、TOOLSET相关工具、相关音乐、壁纸、网站素材、脚本文件、精彩动画）
赠：无冬之夜城主执政手册（内含TOOLSET及脚本语言使用详细教程）

简体中文版
无冬之夜
Neverwinter Nights

史诗巨作—无冬之夜中文版终将登陆中国！

海峡两岸行家的精准翻译
数十位AD&D玩家的倾心校对
BIOWARE原厂的技术支持

畅销40年长盛不衰的漫画　3天票房超过1亿美元的电影　游戏，将再造辉煌

游戏画风明快轻松，完全符合原著风格
美国漫画英雄，全部明星阵容隆重登场
在摩天大厦中飞行穿梭，在重重危机中拯救世界

蜘蛛侠：
身高：5英尺10英寸
体重：165磅
生日：1962年
发色：棕色

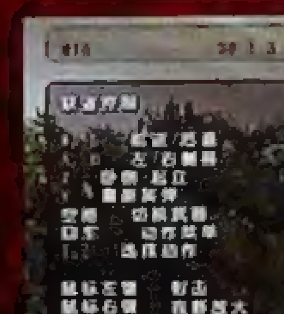
ACTIVISION　MARVEL

简体中文版
蜘蛛侠
即将上市　49元

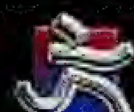

biggamer.com
电话：010-84975388　传真：010-84975389
游戏世界　娱乐中国

《闪点行动》目前正肩负着为美国海军陆战队训练反恐士兵的使命。

- 精心打造的中文版让您充分体会《闪点行动》的诱人魅力
- 全新的角色扮演成分，主角可以随着游戏的发展不断更新武器和自己的能力
- 更加真实细腻的游戏画面，场景内所有物品全部换用高分辨率质材构筑
- 增加大量武器装备，游戏空间扩大数倍


简体中文版
闪点行动
抵抗力量
全国热卖中　49元2CD

将反恐战争进行到底！


biggamer.com
电话：010-84975388　传真：010-84975389
游戏世界　娱乐中国



唯一推荐显卡微星

阿修罗

WARCRAFT III

REIGN OF CHAOS

BLIZZARD ENTERTAINMENT

兽 族

暗夜精灵族

不死族

人 族

上海地区指定配送商－上海恒屹信息技术有限公司

软件外卖店：52833000

电话拨一拨，软件送到家

北京小红帽网络科技有限责任公司

订购电话：66416666

鏖战魔兽3的世界，傲视天下英雄，在Battle.net燃烧你的青春，你的热血！你还在等什么！

凡购买奥美电子正版产品每月均有机会获得以下奖品：

详情请见产品内抽奖海报



推 荐 使 用 产 品　美达科技

抽奖卡邮寄地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦511室

- 征战吧，您的胜利将为中国玩家赢得全世界的尊敬
- 挑战世界，体现中国的电子竞技水平,实现您的光荣与梦想
- 六个月里您可分享高达5万元的现金奖励

简体中文标准版 9 月上市

奥美电子（武汉）有限公司

武汉：（027）85757017　北京：（010）82657908　客服电话：（010）82657906　上海：（021）63521979



三國趙雲傳之縱橫天下

- 无需《三国赵云传》即可运行！
- 双重结局，汉室兴衰皆可能

  历史记载蜀汉最终衰亡，然而此次玩家扮演的赵云有可能扭转败绩，成为蜀汉一统天下的功臣！
- 剧情更丰富，人物刻画更细腻

  白帝城救主，阳平关大战曹真，平南蛮三擒孟获、凤鸣山杀韩家五将，天水关大战姜维等广为人知的精彩故事一一呈现情节更曲折，人物感情刻画更细腻。
- 兵种相生相克更强，神兵利器再现沙场

  和前作相比，兵种的相生相克得到了强化，而颇受好评的武器炼化系统也得到改善，历史上的神兵利器将再度现世！

更多活动请关注赵云2网络专区：
game.sina.com.cn/zhuanqu/zhaoyun2



荣获2002年软件时尚杂志最佳 A-RPG 推荐奖



第三波珠海全力打造 全新类型鼎力之作

第三波软件(北京)有限公司

北京:010-88018833　上海:021-54261188　广州:020-38866502

公会系统全面开放测试

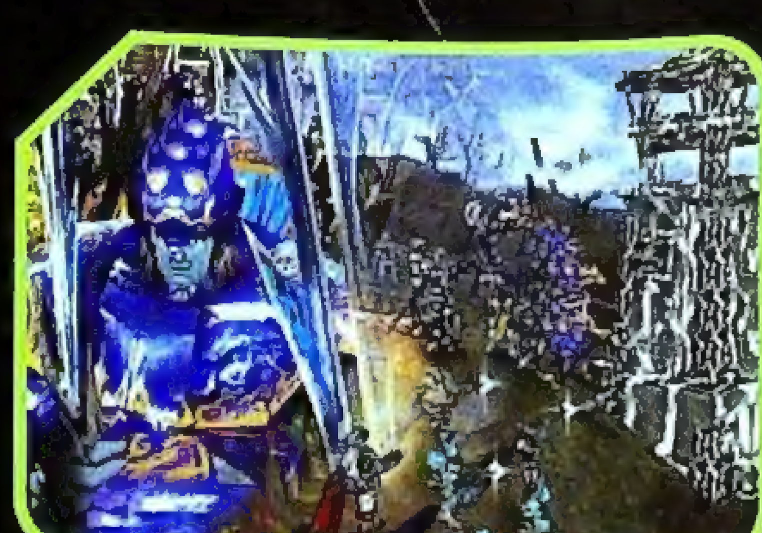
准备体验前所未见的3D攻城战役

9月15日晚上8点
万人攻城测试蓄势待发

结交新的冒险伙伴！
成立属于自己的公会！！
攻占一座呼风唤雨的权力之城！！！







纵横全国的网络游戏

北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
北京朝阳区建国路88号现代城B座15F 邮编:100022
15F, BLDG B, SOHO NEW TOWN, JIAN GUO RD NO.88, BEIJING, 100022 CHINA
TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696 http://www.gamania.com.cn



我是Vivian徐若瑄即将陪你进入精彩的混乱冒险游戏世界

混乱冒险

矛盾·惊奇·新体验

www.gamania.com.cn

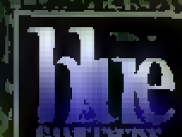


Have a good GAME!











朱红的泪

简体中文Windows版

英雄传说IV

象征生命存在的血液　表达真挚情感的泪滴　最终融合成朱红的泪
追寻生命的感动　希望永不破灭　精神永远传承
没有绝对的对错　没有绝对的正义　只有被遗忘的真谛
卡卡布三部曲的终结　RPG不朽的篇章　英雄传说IV—朱红的泪
九月　新天地隆重推出　69元3CD　推荐预定中
一切都要用心体会　这最后的英雄传说



全彩设定集



音乐交响诗



終ノ夜

无限轮回的终结　简体中文版

从无限到永远。生与死的轮回

4月1日，星期一。上午9时17分
四面环海的孤岛
绝望的噩梦，从这里开始了

7位男女错综复杂的纠葛
频繁发生的不可思议现象

你尚且一无所知
此次旅行的真正目的
她口中所说词语的含义
还有……即将降临的悲剧

在她面前立下的誓言
将永远、永远无法实现……

刚刚从噩梦中醒来的你，尚且一无所知……



游戏类型：恋爱冒险

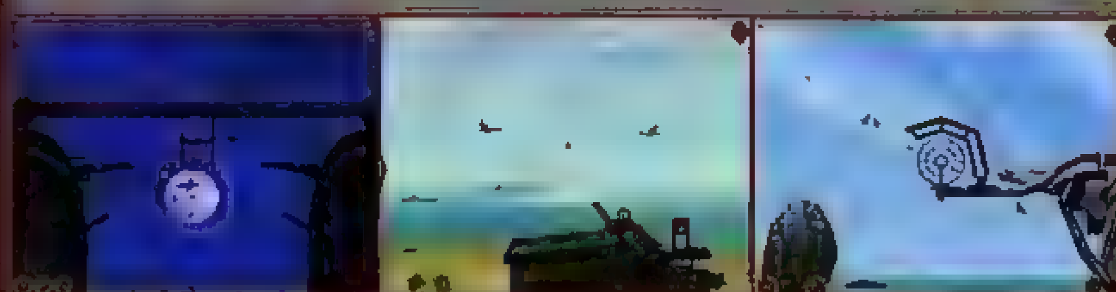
69元4CD
好评热卖中！

双星物语

简体中文版

标准版　69元4CD
豪华限定版　148元4CD
好评热卖中！

有我在这守着，你们一个也别想上来！



《抢滩前线》更为激烈的滩头保卫战！
全面支持联网作战！

敬请期待盟军行动系列：
盟军行动之《猎杀虎王》
盟军行动之《钢铁之潮》
盟军行动之《太平洋战役》

Play! 联合推荐

INFOGRAMES

游戏类型：射击

48元
好评热卖中

盟军行动　抢滩前线

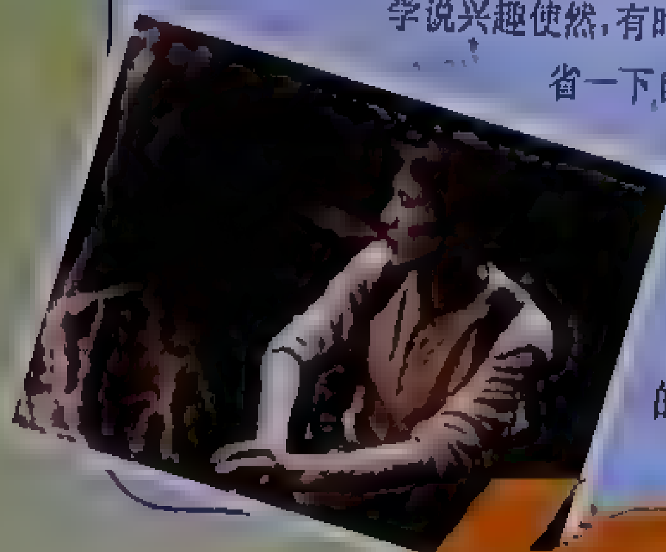
小马

这期杂志的变化体现在哪些方面，其缘由为何，对于聪明的读者们，想来是不用加以解说的。我们唯一的希望是，大家的满意能比不满意多一些。

现在的这个"编辑视窗"版块，地方不大，按"姓氏笔画"或是按年庚排序或是干脆蛮不讲理的话，我都要排在前面，写些什么便有了影响风气的可能，于是先写点实在的东西吧。

这个月玩游戏的时间不算多，平均每天三两个小时。除了感受一下某些能在我的笔记本上跑起来的新游戏外，余下的时间都在玩 ePSXe；几个不算太老的老游戏，玩起来颇有别样滋味。不少玩家对游戏中的日文有一种抗拒感，其实抛开文化和历史的因素，我倒觉得日文这"第四堵墙"难以逾越，它在剧情和对白中产生的间离效果能为玩家提供更大的心理和想象空间，好得很。现在的超任与 PS 模拟器都已经相当成熟了，有时间的话大家不妨多接触些家用机游戏的日文经典。

前几天一位老同学造访，自从毕业便失去联系的我们寒暄过后一时默然无语，幸好游戏的话题打破沉寂"挽救"了友情。老同学说网吧停业前他每天都要去打几个小时的 CS，现在不得不在家里作战。我说不是网吧又开张了么，老同学说他找不到。我问他自己开公司很累，并且拖家带口的，还有时间玩耍？老同学说兴趣使然，有时候没时间或者没精气神儿玩游戏的话，就要反省一下自己是否为生活奔波得太辛苦了。这番对话让我觉得那天的重逢挺有收获，但令人遗憾的是这位老同学不买任何游戏杂志……



最后老同学当然是怀揣着《家游》走了。我们相约共同向困扰着玩家和非玩家的亚健康状态挑战，并继续游戏下去。

Chance

刚刚过去的 8 月是段紧张忙碌，但收获颇丰的日子。北京经历了少有的"桑拿天"，潮湿闷热得使人如置身蒸笼。在这样的天气下，我却往来奔波于京城南北两端，完成了一期重要的在职培训。

本月开始，"软硬武略"栏目有所调整，页码和内容都将慢慢变得不同。读者是否接受这样的变化，我心下很惴惴不安。但自己定了原则：宁缺毋滥，希望对得起最起码的职业操守。

另一个变化是我将和石子一起负责"网络帝国"，署名"鱼刺儿"的便是小弟编辑。滑嫩的鱼肉下，是纤细的鱼刺儿，无论谁品尝都不敢小觑它的存在。取这个名字，一是告诫自己处理栏目要象吃鱼般谨慎，务必把有害阅读的"刺儿"挑拣出去；二是以此自比，让制贩垃圾"网游"的厂商和乱撰"枪稿"的作者，文章递到此便如吃鱼吞刺一般，好好痛一痛（笑）。

忙里偷闲，这月不忘在游戏上下点功夫。先教会女友玩《CS》，看她握着鼠标，口中大呼小叫，才发现女孩子玩游戏实在比男生还疯。再就是花几天时间，在《科洛斯》里练了一个 15 级女刺客，有同好不妨一起来。我在"京华烟云"的"居庸叠翠"，ID 作 Valkylie2002。最后临到月末，陷入《无冬之夜》而不能自拔，眼见简体版《光芒之池 2》又上市，才明白所谓"鱼与熊掌不可得兼"的痛苦。



东东

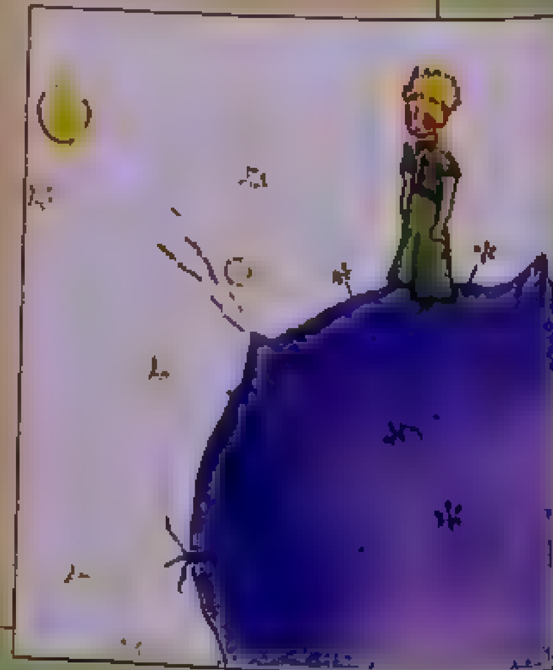
有一群在国际比赛里被外国人当球踢的球员，大家叫他们"英雄"；有一群在国际比赛里战胜了外国人的玩家，大家说他们"不务正业"。

这是一条中国社会既定的规律：一种娱乐方式是否可以光明正大的存在，在于占据社会主流力量的人群是否能接受它。不知从何时起，邓丽君的"靡靡之音"堂而皇之的称之为艺术了，曾经"毒害学生"的金庸小说也上了中央电视台的荧幕了。道理很简单，其间 15 到 20 年的时间，当年听邓丽君和看金庸长大的人们已经成为了社会的中坚，他们掌握了思维的导向，拥有了最大的消费力。

推及到游戏，从 90 年代初红白机开始在中国家庭广泛普及，到今天不过 10 年左右，在"游戏精神"中长大的第一批孩子们如今不过一二十岁，大多数仍在大、中学求学，或者刚刚开始上班族的生活，这个人群对社会的影响力仍然相对弱小，主流社会依旧可以忽视他们的需要。

再过 10 年到 20 年左右的时间，目前的社会主流人群开始步入影响力衰微的老年期，而接受游戏文化的人群进入对社会起决定发言权的中青年期，到那时，中国游戏正式成为大众文化的一分子的时代才能到来。

如果到了那么一天，中国的玩家们，我们在庆祝自己喜爱的游戏最终获得解放的同时，也应该让我们的后代去自由的喜欢属于他们自己的东西，最终破坏掉那扼杀了一代代孩子梦想的社会规律。



月月

什么是一款好游戏？你觉的是，那就是了。不管那是一种什么游戏平台，是 PC？是 PS2？是 NGC……不管那是一种什么类型，是角色扮演？是动作射击……不管那里面有什么可以提高到艺术层面的东西，文学名著般曲折的情节？工笔写意式的绘画构图……不管那里有多少应该限制的成份，过于暴力了？太多鲜血了？……只要你喜欢，她就是了。

就是这样的，也许我们坐在办公电脑前会抠字眼去说游戏是一种全新的艺术表现形式，可以象做学问似的研究她的每一部分组成结构……但走上街去，我想自己还是一个充满热情的普通玩家。

在一颗有些发热的头脑驱动下，本月再次实现了每二月买一款 PS2 游戏的誓言。当我兴冲冲地花掉整月收入的十分之一买下了一款游戏之后，还要再用去两倍于此的人民币去给不平的女友更多的关怀……但我想自己应该是乐于如此的。（在这里需要澄清一点，买 PS2 并不是出于腐败，只是为了体验另外一种游戏的感觉，同时为了逃避配置电脑系统的又一种偷懒方式。我想工作之外的游戏时间应该更轻松些吧，呵呵……）

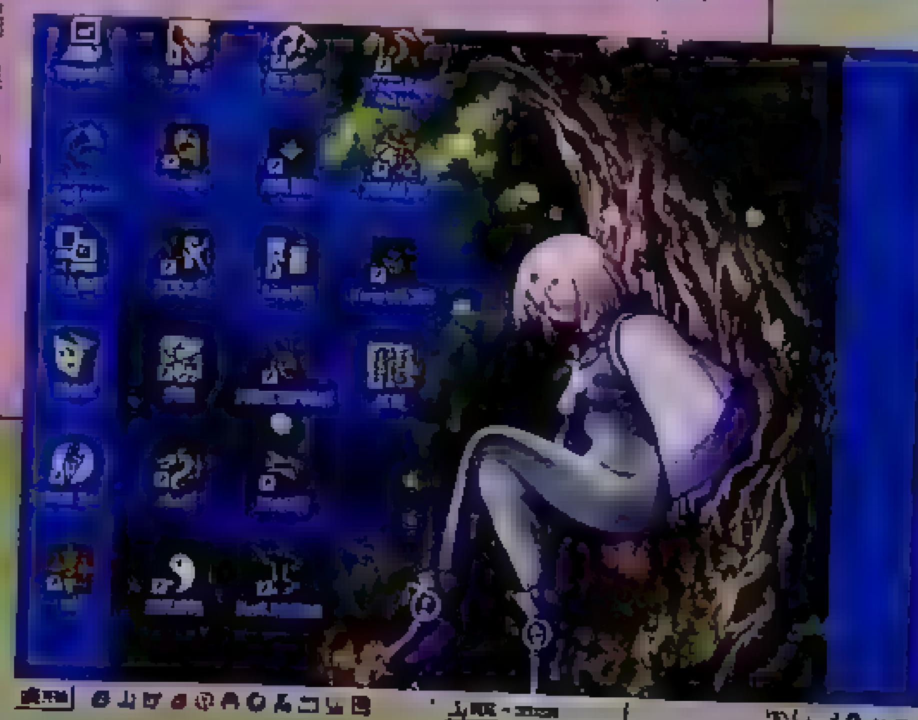
面对电视机一阵眼花缭乱之后，耳边又响起了上学时最喜欢的一首歌"STAIRWAY TO HEAVEN"。在我听来这歌声中并没有太多的绝望，更多的却是年轻的躁动。这就是一种游戏精神吧，无须太多闲话，只要你喜欢，尽情游戏就足够了。



石子

我坐下来，用了半个小时的时间看完了一本 200 多页的书，事后叹了口气，觉得花在这上面的时间有点长。不过，真要逐字逐句的追究起来，200 页的书又何止用半小时就可以读完，所以不用我说大家也能猜到，我看的是什么。没错，这是本游戏杂志，我拿到它时感到有点沉，第一印象比我们强。于是我决定坐下来仔细考量这本印象不错的杂志，一页页的翻过去，看看标题，看看画，然后看看作者和编辑……第二印象是，可观赏的内容不多，但有一些值得阅读的文字，还不错。翻过之后，我以同样的方式，拿起了一本《家游》……之后，我觉得，我花在"家"上的时间，还不够长。

这个月，上面下达任务，每个小编都要写 300 字的坦白书，给大家看。我觉得，我实在没什么可说的，300 字对我来说，有点少。因为一直以来都是网游的狂热者，而且又是负责目前争论最大的网游栏目，所以很多想说的都与网游有关。但是，最痛苦的是，在写这篇短文前我被众编反复提醒：尽量少提网游的事吧。555555~~ 不提怎么行？就许你们自己说自己都在玩什么，就不许我提？什么时候见过石子有话不直接说的？石子委屈~~55555……既然不让说，那我拿出来给大家看总可以吧（桌面抓图，恳请美编大人务必放得大大的，以便观看，叩）。



游骑兵

Game. Game never changes.

这个月的一天，因为加班而在夜里 11 点从编辑部打车回家，冲上雾霭沉沉光影摇曳的航天桥时忽然受到"异尘余生"系列那句开场白的暗示，发现游戏其实也就这么一句箴言。

本月有幸与来自台湾《电脑玩家》杂志的老友重聚，开始还正权正样地彼此交换对游戏业界变动趋势的观点看法，以及杂志发展的经验心得。随即话题扯开，与徐人强先生及谢松霖先生开始大谈 ebay 上搜罗和竞拍各种上古游戏文物的经验技巧，喜获多条 Sniper 秘技，其后拿来运用果然犀利，将以往每次竞拍都会落败的晦气一扫而空，连续低价斩获数件稀有的银河飞将珍藏版本。其间还由一个充满游戏精神的台湾征兵广告说起，笑谈他们当年的同人为闪过义务兵役而使出的种种匪夷所思的伎俩（为免不良影响，具体细节略过）。当说到杂志拉页造成一些读者（的杂志）失手落厕的惨剧时，常常"狐言乱语"的蔡承浩先生一语道破天机——他都是用双面胶纸贴上的 @#!$%... 每每与这些来自"异域"的游戏中人走近，都会觉得人生永远充满了变数和乐趣。

恰逢游骑兵落草家游六周年，下定决心不惜血本从海外购进的 SONY MDR-5100 红外无线耳机功放系统，以及一部 TM Couger HOTAS 全金属飞行控制系统都陆续空运到货，算是赶在这个特别的时刻圆了多年来追逐 TOPGUN 的一个梦想。通过各种渠道寻找和打通购买环节，突破真实的货币对决心的阻挠……那种让人处于"可望"与"可及"之间的东西恰恰充满了迷人的游戏性——用敢于冒险犯难的 PLAY 精神去解决你的问题吧。



特别企划 FEATURES

被遗忘的国度

——《北京浮生记》透视

文/Dagou

在游戏容量动辄上G的今天，一款700多K的小游戏竟能博得如此多的赞誉以及来自主流媒体的关注，的确令人匪夷所思。《北京青年报》的一篇题为“平民游戏挑战英雄游戏”的文章认为它代表了电子游戏平民化和生活化的发展趋向，“游戏，开始从绚烂归于生活”；《北京娱乐信报》的一篇题为“新人类试验文学杂交品”的评论认为这是对传统文学的解构和颠覆，“它所透出的艺术原创力是不可忽视的”。

它，就是《北京浮生记》。

一

1992年秋，从石油大学自动化系应用电子技术专业毕业的郭祥昊怀揣两百多元钱来到北京，在北方交通大学通信与控制工程系攻读硕士学位，同许多举目无亲的外地求学者一样，他梦想着在这座“具有3000多年建城史和800多年建都史的世界历史文化名城”（《北京浮生记》）开辟一番自己的事业。1995年，郭祥昊进入北京邮电大学信息工程系攻读博士学位，从事人工智能、自然语言理解及应用领域的研究，读书之余在一家游戏公司打工，编写图形角色扮演游戏。

1998年，郭祥昊从学校毕业，进入首都信息发展有限公司北京网络多媒体实验室从事科研工作。那年正好赶上住房改革，单位的住房福利由实物分房变成了货币化分房，博士也不例外，郭祥昊只好与妻子在石景山区八大处附近租了间房子，上班下班，两人每天花在路上的时间加在一起要八个小时。

毕业后的四年内，没有北京户口的郭祥昊几乎每年搬一次家，成了名副其实的“北漂一族”，这期间他深深感受到了一名外地人在北京的尴尬境遇：“离开学校后，生存的艰难和各种压力就像钱钟书形容的：‘渐渐脱去文饰和面具，露出原始的狠毒’。我们的遭遇在北漂一族中还不是最坏的。总之，为了梦想浮生北京，你要有铁丝般坚硬的神经和忍受肮脏空气和各种不合理现象的肺。”

肮脏的空气和琐碎的生活并未磨去他乐观的个性和创作的激情，正是在这段时间里，热爱文学和游戏的郭祥昊开始创作《北京浮生记》——

“2000年12月某天晚上，当我加班回家，疲惫地走出八角村地铁时，看见地铁口有两个卖盗版光盘的外地小伙子。他们的生意萧条，目光漠然地望着匆匆行人。看着他们，许多镜头在我脑海里突然叠加在一起：在地铁中被人侧目而视的民工、中关村抱着小孩卖盗版VCD的妇女、IT公司里不断跳槽的网页编辑和程序员、为在北京落下户口而尝尽辛酸的高校硕士、博士毕业生……

“在那一时刻，我决定做一个游戏来反映自己熟悉的生活，反映外地人在北京的故事。这同时也将是我的文学作品，它不用文字而是用游戏来表达主题。作品的传播将不用传统的报刊杂志，而是用互联网。这是一个完全的创新，能不能成功，我没有把握。但是我要尝试。我觉得自己的条件得天独厚——除了王小波，中国作家大多不会编写程序，但拥有人文情怀和文学素养的程序员又太少！

“创作激情让我忘记了疲劳。从此每天下班以后，我在租来的寒冷彻骨的房子里进行着游戏设计、编码和测试，几乎每晚都忙到后半夜。一个星期后，游戏《北京浮生记》的第一个版本终于诞生了，深夜2:30，为测试游戏的核心引擎，我在游戏中倒卖了盗版VCD并赚得204元钱，成功了！万籁俱寂中，我分明感受到了内心的澎湃。”

2001年2月，《北京浮生记》的1.0.3版本正式发行并通过互联网迅速流传开来，当月即攀升至新浪网迷你游戏下载排行榜的第三位。2001年4月，《北京浮生记》1.2.2版发行，这是目前最稳定也是流行最广的一个版本，迄今为止已拥有25万用户。

一款界面简单、构思简单的迷你游戏为何会引起如此大的反响？它的价值在哪里？它的“简单”所反映出的究竟是一种倒退还是一种返朴归真，抑或是一种另辟蹊径的前进？

二

电子游戏在中国始终处于主流社会的边缘，而有一类游戏又始终处在电子游戏的边缘，它就是免费游戏（freeware game）。虽然国内的各大下载站点均设有专门的休闲小游戏栏目，但在专业的游戏媒体上，我们却极少见到关于此类游戏的报道。公众理所当然地将这些休闲软件归入游戏之列，而游戏圈内的人士，包括一部分玩家在内，却又以“幼稚”为由对它嗤之以鼻，这种心理很大程度上是由免费游戏的“免费”造成的，在很多人看来，这种不赚钱的东西只能是玩儿，没有多少价值，更谈不上什么内涵，于是免费游戏便成了无家可归的孤儿。

即便是一些提供免费游戏下载的网站，也往往把它同共享游戏（shareware）、弃件（abandonware）甚至演示混在一起，这使得人们对免费游戏的认识更加模糊。根据美国共享软件基金会对共享软件的解释，共享软件是一种促销手段，它既不是软件的一种类型，也不是一种分销方式，它所秉持的是先试后买、满意付费的原则，虽然可以免费试用，但软件本身通常都有功能限制或时间限制。共享软件的概念是在十年前由Apogee软件公司的老板斯考特·米勒引入游戏业的，第一款采用共享模式并取得巨大成功的游戏是《德军司令部3D》（Wolf-3D）。游戏的共享版本通常只提供有前几个关卡，玩家必须付费才能获得完整版本，现在的试玩就是由当时的共享模式演变而来的。

弃件是指不再流通的老游戏，随着技术的更新，再经典的游戏也会因失去商业价值而退出市场流通。出于怀旧、学习或收藏等原因，有人将这些老游戏收集到一起放在网上供人下载，例如国外的The Underdogs网站，它是由一位名叫莎莉妮·阿克范温塔库的女孩组建的，站上有2600多款老游戏，日流量约3万多人，网站本身完全是非盈利性质的，服务器的费用和宽带的费用均由女孩自行支付。弃件的合法性一直是业内人士争论的焦点，尽管游戏的商业价值会随着时间的推移而渐渐消失，但它的版权始终属于原作者，因此有不少人认为这种擅自收集并传播弃件的行为实际上已经构成了对作品版权的侵犯，是一种盗版行为。

至于免费游戏，它是由作者自愿免费分发并且在内容、功能和使用时间上没有任何限制的游戏软件，它的作者往往是一些有抱负而没有金钱的年轻人，这些年轻人把自己的抱负写在游戏里，通过游戏展现自己的才华，传达自己的思想。我们可以很清楚地看出免费游戏与共享游戏、弃件之间的区别，共享游戏的最终目的在于盈利，弃件的最终目的在于收藏，而免费游戏的最终目的则在于传播，在于以最低的成本实现“与众乐乐”，它既不像共享游戏那样把自己作为一种促销手段，也不会像弃件那样引发众多的争议。另外，与一些应用类软件相比，免费游戏无多少实用性可言，它的唯一功用就是娱乐，一个好的小程序如果作成共享软件的话或许有利可图，但一个小游戏即便再优秀也很难从用户的口袋里掏出钱来，这也是免费游戏大量存在的一个重要原因。

当然，并非所有的免费游戏都是迷你游戏，例如由美国军方出资为形象宣传而开发的动作射击游戏《美国陆战队》（American's Army）。这款参加了今年E3大展的游戏采用的是最新的“虚幻”引擎，开发成员包括《农夫也疯狂》、《犯罪首领》和《模拟城市》的前制作人员，开发费用不亚于一款AAA作品。游戏于7月4日美国国庆节那天在官方网站上免费发布，一周内的下载量便高达40万人次。

即便是“幼稚”的迷你游戏，也很受大众的欢迎，国外某游戏网站曾作过一个免费游戏的专题，本打算只作一期，可没想到读者的反应非常热烈，接连作了三期才告结束。

在互联网日益普及的今天，免费游戏拥有非常理想的发育条件和传播渠道，制作者可以充分利用互联网的力量扩大自己的影响，例如建立自己的网站、把游戏上传到专业的下载站点、利用BBS和新闻组发布消息等等，《北京浮生记》就是在这样的环境下诞生的。

三

免费游戏与独立游戏（indie game）在创作的出发点上是一致的，都是为了表达自己独立的、超越常规的想法，但在具体的操作上，两者却有着截然不同的方式。独立游戏人不仅仅是把自己所作的事情当作一种业余爱好，更是把它当作一种专业的追求，他们往往承受着经济和生活上的巨大风险，市场化是他们的唯一出路；相对而言，免费游戏追求的是低成本、小制作，作者承受的风险要小得多，所以才能保证作品的免费。

低成本、小制作的特性决定了免费游戏必须遵循“简单有趣”的原则，一方面游戏的操作和思路必须简单，无需学习即可上手；另一方面在简单的同时必须保证游戏的趣味性，令玩家能够在短时间内获得足够的成就感或轻松感。简单的原则很容易做到，但趣味性却是许多免费游戏所欠缺的。一般来说免费游戏主要通过以下四个方面吸引玩家：一是构思新颖，以新奇制胜，例如把球场变成拳脚相加的练武场，将小人的眼球放在空中让飞镖射穿；二是依托于其它品牌，如马里奥、泡泡龙等经典游戏或是灌篮高手、反恐精英等人气之作；三是激发玩家的求胜欲，刺激他们不断追逐更高的积分；四是幽默风趣，例如加入卡通造型的角色、搞笑的剧情对白等等。

具体到《北京浮生记》，它的幽默随处可见，不仅仅是体现在游戏进程中。例如在游戏的自我介绍中有一段我们在免费软件里司空见惯的话：“如果您想给作者寄5分钱来支持本游戏的进一步发展，请按此”，当你好奇地按下“寄5分钱”的按钮，想看看5分钱究竟是怎么个寄法的时候，屏幕上却弹出了这么一句话：“谢谢您！钱就免了吧，这是免费游戏，有空提个建议吧。”再比如按下“老板来了”键之后，屏幕上会出现一段“关于做好本月工作的一些具体想法”的文字，正好将游戏画面挡住，乍一看像是个文本编辑软件，你可以执行增添、删除或修改等基本操作，窗口下方还有“存盘”和“拼写检查”等按钮，点击“拼写检查”后游戏还会建议你把“‘空气清香’改为‘空气清新’，‘老板’改为‘老板娘’”。这些噱头让我想起了《猴岛小英雄3》菜单里的那个“激活3D加速”的选项，点击该选项后游戏会告诉你“这只是个玩笑而已”，再点击，会出现“真的，本游戏真的不支持3D加速”的字样，如果你一意孤行，游戏就会警告你：“你可以这样一直点下去，但那无济于事。”

《北京浮生记》设有“北京浮生高手排行榜”，衡量的指标包括金钱、健康程度和名声三项，即将发布的2.0版本还将支持在线分数提交，玩家可以通过游戏把自己的分数直接上传至游戏网站。这些设定无疑会刺激玩家去争取更高的积分和名次，从而延长游戏的生命力。

除了幽默风趣、具有挑战性等显而易见的乐趣外，这款游戏还有两个独特之处：一是迎合了人们的投机心理和冒险欲望，期望与防范、机会与风险在短短几分钟内得到了充分的表现，商品价格和游戏事件的随机性更是加强了这种投机所带来的乐趣；二是迎合了人们的犯规心理，在村长的逼债、工商的追查和大妈的冷眼下，玩家从贩卖盗版光碟起家，在黑市上出售禁书、贩卖伪劣化妆品、倒卖汽车，最终由一名负债累累的外地青年发展成为腰缠万贯的北京巨富，这种“压迫下的反抗”给人带来的成就感是巨大的，而老板键的加入又为游戏增添了一份在现实中犯规的乐趣。

无需快速的反应，无需精明的头脑，《北京浮生记》之所以能从众多简单有趣的免费游戏中脱颖而出，获得主流媒体的关注，最主要的一点还是在于它有自己的思想，在于它的贴近现实和反映现实，这对于一款只有700K的免费游戏来说的确难能可贵。作者通过游戏中的随机事件和实时新闻对北京的某些不合理的现实作了辛辣的讽刺，让玩家感受到了“北京浮生之艰难，世态之炎凉，我们这个时代强烈的荒谬感”。朋友对我说：我不知道这个游戏是否给你以更多的思考，我觉得它体现了电脑游戏的另一层功能，即个人思想的宣泄，从某种意义上说这不就是基本的艺术要素么？

简单有趣，加上这层基本的艺术要素，造就了《北京浮生记》的成功。免费游戏能让玩家在轻松中消磨时光，商业游戏能让玩家在消磨掉的这段时光中去感受一些东西、改变一些东西、创造一些东西，当免费游戏也能在轻松中引发人们思想和情感上的共鸣的时候，它的价值就发生了升华。

或许我们可以把《北京浮生记》看作一部Low-Fi作品，音乐中的Low-Fi指的是一种不避讳噪音、不避讳失真的录音技术，它刻意回避那种精心雕琢出来的所谓的完美音质，它所追求的是一种真实的效果，它的存在是为了告诉人们：音乐的魅力并不是只有通过数万元的发烧设备才能感受到，一台小小的收音机同样可以激起人们的共鸣，《北京浮生记》的意义正在于此。

四

郭祥昊并不满足于《北京浮生记》所取得的成绩，2002年3月，他组建了Guoly工作室，将发展方向定位在移动游戏（包括PocketPC游戏以及手机游戏）和网络游戏上，他还为Guoly工作室制定了三个使命：一、制作有趣的游戏；二、制作随时随地可以玩的游

戏；三、制作本土的游戏。

2001年，《毁灭战士》和《雷神之锤》的主创之一约翰·罗梅洛从摸爬滚打了十多年的PC游戏圈退出之后，创办了一家名为Monkeystone的游戏公司，专门开发Pocket-PC游戏，目前Monkeystone的第一部作品《太空送货员》（Hyperspace Delivery Boy）已制作完毕。罗梅洛之所以把公司的业务范围定位在PocketPC游戏上，一是因为PocketPC游戏的开发成本低，开发周期短，同时又能为制作者提供足够的创作空间；二是因为PocketPC游戏市场的潜力大，竞争又远没有PC游戏和游戏机游戏那般激烈，很适合像Monkeystone这样的小型工作室生存。

在中国，PocketPC市场的发展空间同样很大，据预测，2002年以PocketPC为代表的高端产品将在国内掌上电脑市场上占据主导地位，而今年年初微软降低Pocket PC授权门槛的举措又势必导致Pocket PC的降价，进一步刺激用户群的增长，并且PocketPC游戏无需担心盗版的影响。郭祥昊把PocketPC游戏作为Guoly工作室现阶段的主攻方向的确相当明智。

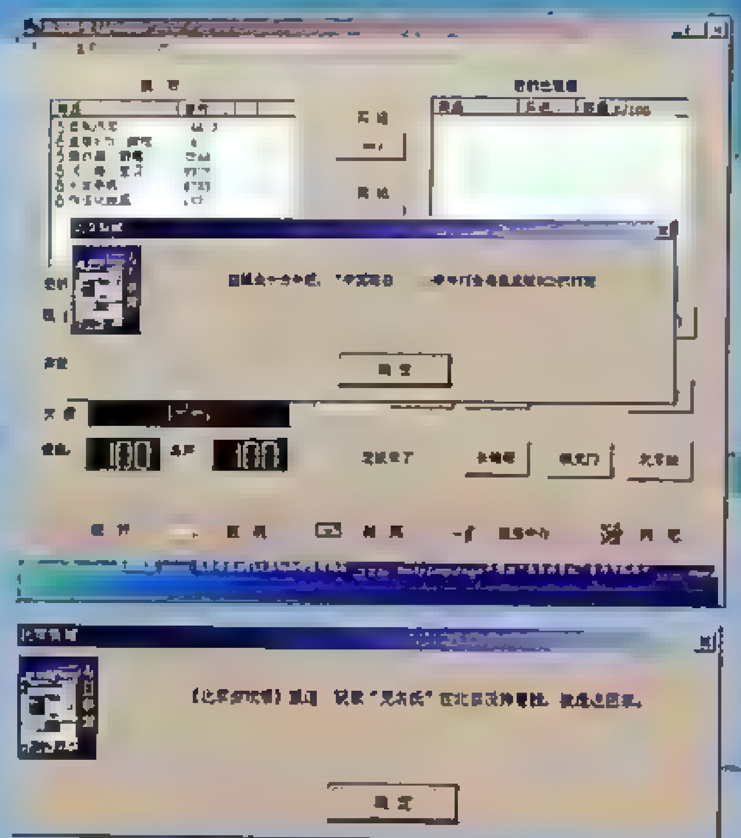
目前郭祥昊已经成功地将《北京浮生记》移植到了多款以Windows CE 3.0为操作系统的PocketPC上，其中包括康柏 的iPaq 3600系列、联想天玑5000以及商务通奔扬2168，他为PDA版《北京浮生记》定的售价为每份28元人民币（或1美元） 可以看出，Guoly工作室的运作模式是以收费的移动游戏养免费的PC游戏，以PC游戏的免费促移动游戏的收费，由此形成一个良性循环。

另外，《北京浮生记》网络版的开发工作也已经在筹划之中，郭祥昊称之为“国内第一部城市生活模拟网络游戏”。这让我想起了美国一家名叫Skotos的小公司，这家公司以网络游戏的开发为主，在他们的作品中没有绚丽的图像和精美的动画，没有背景音乐和立体音效，所有内容均以文字形式表达，与二十多年前的文本冒险游戏颇为相似，他们也因此而把自己的作品称为“网络交互式小说”（Multiplayer Interactive Fiction）。Skotos公司的竞争对手不仅仅包括《永恒的使命》和《网络创世纪》这类大型图形网络游戏，还包括3000多个仍然活跃在互联网上的免费的文本网络游戏，因为Skotos公司的作品不是免费的，每位用户每月必须支付9.95美元才能获得自己的固定账号。Skotos公司之所以能够生存下来，靠的是对故事的专注。目前Skotos公司的三款游戏总共只有1000多名玩家，但每月的利润已经足够支持他们开发新的作品，这一点即便是许多专业游戏公司也很难做到，并且文本游戏的开发成本很低，就算失败也不会给作者带来太大的损失。或许《北京浮生记》网络版可以借鉴Skotos公司的做法，用较低的成本去争取一个不会很大但却有利可图的消费群体。

如果说网络游戏的火爆为本土游戏业带来的是经济上的话语权，那么《北京浮生记》这些优秀的免费游戏为我们争取到的则是意识形态上的话语权，它们一方面以清新的风格改变着人们对游戏的偏见，另一方面也为游戏业注入了更多的新鲜思想和后备人才。

免费游戏，这个被人们遗忘的国度，理应得到更多的关注。■

（注：本文所引用的自述部分经郭祥昊先生授权转载）



《北京浮生记》作者访谈

文/Dagou

感谢郭祥昊先生接受我们的采访，由衷地希望他在理想、事业与生活之间能够寻找到一个满意的平衡点。以下为访谈内容：

* 提问者：Dagou

您是从什么时候开始接触游戏的？能说说您最喜爱的游戏类型和游戏作品吗？

答：1991年做毕业设计的时候，在8086机器上玩一些简单的游戏，比如“挖金子”、“Crossfire”等，这些祖宗级的游戏我至今仍然很喜欢，因为它们简单有趣。还喜爱：第一人称射击以及一些典型的欧美RPG游戏，如《博德之门》、《盎格班得》（Angband，注：一款以托尔金的小说为背景设定的免费角色扮演游戏，“盎格班得”是游戏中的地牢名）。另外还有Civ系列，Civ的作者Sid Meier是我的偶像。

您认为《俄罗斯方块》这样的简单的游戏为什么会风靡至今？

答：Simple yet fun。

1996年8月至12月您读书之余在一家游戏公司打工，编写图形RPG，请谈谈那时的经历。

答：那是一个小公司，但是产品很超前，做一个欧式风格的RPG，画面非常美，而且是多线索的。我那时做程序员。

您是如何想到要制作《北京浮生记》的？在创作过程中是否参考过其它游戏作品？

答：一是想用游戏写作，表达自己的一些思想感情；二是不满意现在的游戏，加上创造力无处发泄，就自己DIY一个游戏。

创作过程中没有直接参考别的游戏，但是曾经玩过的一些游戏肯定会对游戏的表现方式或风格有所影响，比如我能够想起来的有《大航海时代》，《High Sea Trader》（在巷口来来去去倒卖东西，一路上可能遇到海盗）以及《模拟城市》。《北京浮生记》的实时新闻，从形式到内容的风格都受了《模拟城市》的影响。

有些媒体认为《北京浮生记》代表了游戏平民化和生活化的趋向，有些媒体认为它是一种“新人类试验文学杂交品”，称之为“电玩写作”。您是如何定位《北京浮生记》的？您认为它具有什么样的价值？

答：《北京浮生记》是我用C++写的文学作品。我认识二、三十年代的上海是通过《子夜》，认识拉丁美洲是通过《百年孤独》，十年后（I hope），如果有人能够通过《北京浮生记》生动形象地认识2001年的北京某些生活场景，某些层面，我将非常高兴。

就游戏制作方面而言，它在国内第一次把游戏制作的目光转向我们生活的现实。它的一些风格可能会影响国内某些游戏的制作。

您以前在Yahoo设立的讨论组以及主页地址都以“Beijing Hell”为名，您对北京是否没有什么好感？

答：对北京的感觉是很复杂的，我很难离开它的文化环境，但是受不了它的自然环境和官本位管理。沙尘暴中的北京很象hell，我认为北京要办“绿色奥运、人文奥运”需要比较大的努力。

Guoly工作室目前有几位成员？能简单介绍一下他们吗？

答：有两个成员，我是创始人，游戏设计师和程序设计师。另外还有一位Jessica，她主要负责游戏的测试，另外她有时也出一些搞笑点子，例如“老板来了”中的拼写检查中，把“老板”改为“老板娘”。

能透露一些关于《方便面三国》、《北京浮生记网络版》的具体构想吗？

答：《方便面三国》主要是面向移动平台的小游戏。大家都爱三国游戏，可是现在的厂商已经把三国搞得太复杂了，让人很累。《方便面三国》把很多事情抽象起来，是简单但是有趣的风格。

您对网络游戏有何看法？您认为《北京浮生记》适合作成一款网络游戏吗？

答：网络游戏给人们提供了一个能够在一起体验的平台。《北京浮生记》是对都市生活某个层面某个角度的描写，如果把层面丰富一些，角度多一些，就变成了一个一起体验的平台。当然具体设计的时候就没有这么轻松了。

在开发游戏的过程中您所遇到的最大困难在哪里？

答：遇到过很多困难，比如美工的缺乏，游戏中的一些参数平衡问题等等。但是最大的困难是时间不足，游戏是业余开发的，所有工作都自己做，经常需要熬夜，曾经有一次忙到半夜3点。

您在工作、家庭和游戏开发之间是如何安排自己的时间的？

答：游戏是在业余开发的，占用了很多休息时间以及和家庭在一起的时间。

有没有考虑过Guoly工作室未来的发展？如何盈利？

答：Guoly工作室是我写游戏的平台，希望自己的游戏设计能力可以得到尽情发挥，出精品游戏（即使慢些）。工作室没有迫切的盈利压力，因为靠自己的专业还能够活下去:-)

我认为，盈利得靠移动游戏、面向国际市场的共享游戏。

您是否准备把PocketPC游戏和手机游戏等移动游戏作为自己发展的主要方向？您真正的兴趣在哪里？

答：是。主要是移动游戏简单而有趣，和Guoly工作室的主旨一致，也与我现阶段的设计开发能力相适应。

您认为国内PocketPC游戏市场的前景如何？

答：我非常看好。可以这么比喻：未来短短几年内我们的PC会象今天的固定电话，有用但是失宠，而PocketPC之类的移动计算工具就象今天的手机（实际上PDA与手机也正在融合中），你等车的时候是不是想轻松一下？移动游戏这个市场是巨大的。

是否听说过一年一度的“独立游戏节”？有没有考虑过开发一款更好的作品申请参展？

答：是在你的大作中看到的，非常感兴趣。我很认同独立游戏制作的理念。在游戏制作日益商业化和工业化的时代，具有独立思想和制作理念的作品让人感到清新，使世界丰富多彩。

至于开发作品申请参展，没想过。

独立游戏人与普通爱好者之间的区别在于他们不仅仅把自己所作的事情当作一种业余的爱好，更是当作一种专业的追求。您觉得应该怎样定位自己的角色？您会成为一名专业游戏人吗？

答：很难预测未来的事情。除了游戏设计我还非常喜爱自己的专业，到目前为止是我的专业工作养活了我，而不是游戏。如果有一天我衣食无忧了，最有可能做的事情是到处旅游、摄影和游戏设计。

您说过“为艺术而艺术”，您认为现阶段的游戏可以被称为一门艺术吗？

答：游戏绝对是艺术，而且是很综合的艺术。我认为游戏这种艺术形式会超越电影。

* 提问者：两颗门牙

您认为什么样的人适合去开发游戏？

答：游戏产业里面分工很细，有游戏设计、程序、美工等。如果你指的是游戏设计这个层面，我觉得自己就比较合适做游戏设计，我的特点是：1、知识比较杂，对人文的东西有积累和理解力；2、有创新的能力和激情，成功抵御了中国教育体系对人创造力的摧残；3、受过系统的理工科训练，知道一个想法如何在计算机上实现和验证。

如果您开发的游戏不能够为您创造收入，您还会继续开发吗？

答：就我个人而言，写游戏的时候，感觉自己在创造一个世界，那种当造物主的快乐和自由感是无法抵御的。

如果一个人想去开发游戏，他应该做好哪些准备？

答：就个人经验而言，首先是生活的积累，其次是多看别的游戏，三是实现工具要掌握好，你至少必须掌握C语言。

* 提问者：Goldenbranch

请问您是否想过将《北京浮生记》改良成一个比较大型的游戏？比如经营模拟类游戏，或网络游戏？

答：大型的游戏？没有想得太远。网络游戏正在设计中。

请问您对中国的电脑游戏现状是如何看待的？

答：我是业余游戏制作者，对中国游戏现状了解非常有限。我经常泡在新浪的游戏制作论坛上，试图了解中国的游戏制作圈，但是不太成功。

您目前的生活收入主要靠什么？

答：给别人打工的工资。

* 提问者：Cucuc

您是如何想到“PC版免费，移动版收费”这种盈利途径的？

答：被迫的，呵呵。

您是否会像某些共享软件一样在游戏中加入赞助商广告？

答：没想好。

* 提问者：Shydog

来北京多久了？请问您现在的收入如何？有自己的房子吗？（顺便问一下，刚来北京时住的是地下室还是平房或学生公寓？）

答：92年来的，10年了。收入还可以，但是永远不够，呵呵。

我是在朝阳区租的房子里回答这个问题的。学生公寓。■

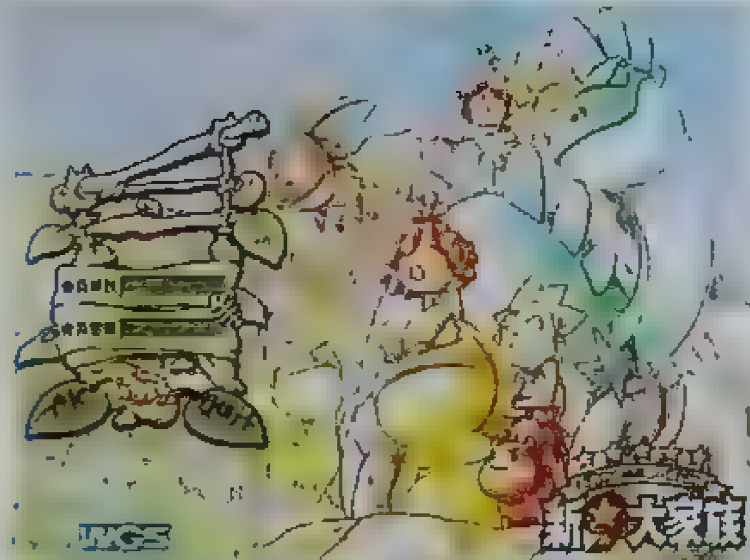
石器时代4.0的别样风采
新9大家族

盼望已久的《石器时代4.0》终于制作完成了，笔者有幸抢先体验了一把，感觉华义这次下了很大的功夫，为新大陆的建设增加了很多新元素，同时也对旧有的内容进行了改进。新增风火两座截然不同的大陆，同时开放了更多高难度的任务，游戏互动性提高，增加了更多的表情符号，使玩家间的交流更加亲切直接，9大庄园饿骑宠也有了正式的划分。种种新变化，使游戏更加引人。下面，就让笔者为众看官揭开《石器时代4.0》的面纱，看看其中都有哪些不错的内容吧。

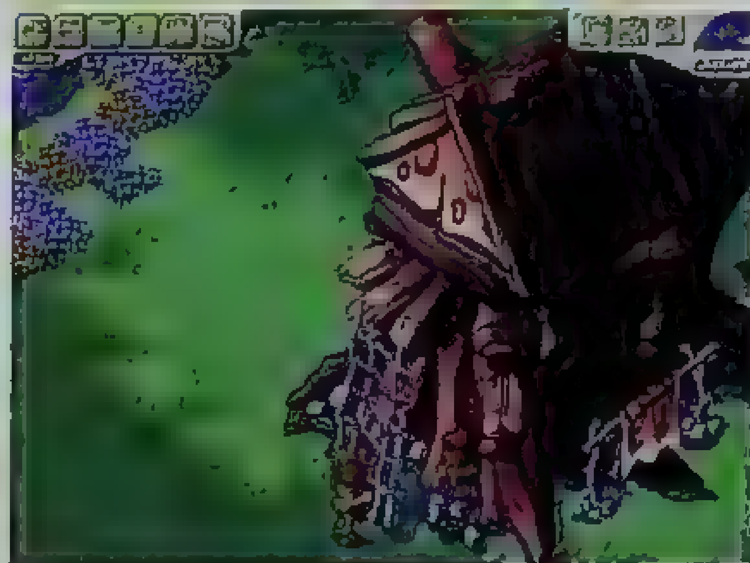
文/婵猫

庄园与家族

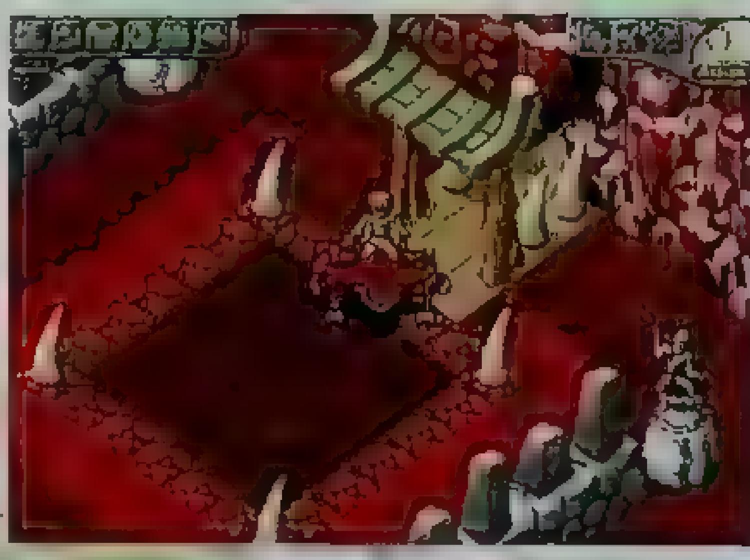
《石器时代》到了4.0，添加了风与火两座城之后，可以说在新大陆上的建设就算基本完成了。



座落于伊甸大陆高台上的风城是属于风精灵掌管的地方，风精灵相当崇尚自然，因此风城拥有着美丽的景致，花草树木都长得相当茂盛。风城的屋子都是树屋，人民都居住在庞大的神木树干中央，树顶上则当做储藏室使用，堆满了各式各样的杂物。最特别的就是风城的亚伊欧皇宫，它是众多房屋里，使用最大最粗的神木兴建而成的，皇宫内部呈十字型陈设，除了领袖的座椅之外，还有刻着历史的石碑，以及鲜嫩欲滴的花朵盆景。另外，风城房屋的墙面全部使用木头材质搭建，所以风城的居民不论是外出或回家，都是处在最自然的环境之中，和花草树木为伍，这可以说是原始人的一种幸福喔！



风城里有许多木头桥梁，贯穿着各个高台，方便居民通行。无论是桥梁、瞭望台或皇宫的守卫，还是城中的居民，都穿着米黄色的连身兽皮，当你放慢脚步，停下来和他们聊天时，可能会发现许多悲伤的故事和谜团，比方说瞭望台的守卫会告诉你，他的妻子去了伊甸园之后就再也没有回来，他自愿看守瞭望台，为的就是等她回家。这是不是4.0版的新任务，要等各位玩家来挖掘真相了。



另一座新城火城，位于火山附近，城内到处都是一片火红色，透着些恐怖与威慑力。城中居民无比崇拜火精灵的强大威力，据说，他们还专门在火山上设立了祭坛，并为火精灵燃起了永不熄灭的圣火。此外，4.0中大量的新任务，也都是在火城完成的，



有了风城和火城，石器世界里就形成了9大庄园的结构，分别是伊甸、塔耳塔、尼克斯、弗烈顿、亚伊欧、萨姆吉尔、玛丽娜丝、加加和卡鲁它那。有新庄园，就存在着争夺庄园的战争。这次挑战庄园家族的限制，从原先的前10大家族，改成了前20大。拥有庄园管理权的家族，则可自由调整庄园的商品买卖价格；庄园内的封闭商店只有该家族人可进去，其它人必须有家族邀请函才能进去；庄园封闭商店内的物品（替身娃娃等）不是直接贩售，NPC会要求玩家给予材料，再帮玩家合成。针对高等素材，庄园内新增了定量买卖系统，取消各类采集、狩猎等工作证，以后只要到特定地点就能打到高等素材。打完敌人会掉的高等素材只有等级9、10、11级，没有7、8级两种，1-8级的素材可在商店购买。高等素材分布地点会做全面更改，例如原先可携带工作证在龟洞4楼打到壳8或9，工作证取消后，壳9需到北岛玄黄洞窟打等级约50、60级的龟之盾才有可能取得。



庞大的骑宠家族

《石器时代4.0》里不仅新增了庄园，在骑宠方面也有更大的调整。现在不单单是以前的红暴兰暴可以骑，为了把9大庄园区分出来，各个庄园都推出了自已的专属骑宠：红暴巴朵兰恩、蓝暴左迪洛斯、红犸犸格尔格、白象玛恩摩洛斯、红狗拉奇鲁哥、绿穿山甲卡达鲁卡斯、蓝人龙扬奇洛斯、红蛙卡卡金宝和金飞龙朵拉比斯。猜一猜它们都是哪个庄园的专属骑宠？另外还有一种，就是梦幻骑宠帖拉所伊朵，骑乘条件为5转人物，而且在游戏中找到了流浪骑宠师学得骑宠技能，就可以骑上机暴一显威风了。

下面是各个大陆、素材与骑宠的分布表：

庄园名称	地理位置	骑宠	开放式商店	封闭式商店
萨姆吉尔	尼斯大陆北岛	巴朵兰恩	无	无
玛丽娜丝	尼斯大陆北岛	左迪洛斯	定量买卖壳11	无
加加	尼斯大陆南岛	格尔格	无	落马术
卡鲁它那	尼斯大陆南岛	玛恩摩洛斯	定量买卖线11	T字技
伊甸	伊甸大陆	拉奇鲁哥	定量买卖骨11	驯兽戒指
塔耳塔	伊甸大陆	卡达鲁卡斯	定量买卖 黏土11、水晶11	替身娃娃LV1
尼克斯	伊甸大陆	扬奇洛斯	定量买卖 贝11、鳞11	宠物项圈LV1
佛烈顿	伊甸大陆	卡卡金宝	定量买卖 石11、牙11	恶魔宝石LV1
亚伊欧	伊甸大陆	朵拉比斯	定量买卖 皮11、木11	月神首饰LV1



更多样的任务

上面提到新开放了大量任务，以火城最多，下面就简单说说其中的几个奖品诱人的任务。

◎火神祭任务

一年一度的火神祭在火城弗列顿展开，火城人民无不欢欣鼓舞，这是个重大的节日，守护着火城的精灵在这天将受到火城人民的膜拜，并且接受由弗烈顿人民所贡献的四种神兽的肉。而想要获得这四种神兽的肉的人必须具备超越常人的耐力，无比的耐心，强壮的体魄，敏锐的嗅觉以及快如闪电的攻击，才能够一举狩猎到四种神兽，唯有这样的勇者才有资格献上代表着人民感激心情的祭品给火神，并祈求火精灵能够在新的一年里，同样指引着弗烈顿人民的方向。不巧的是，其中有一户人家的男主人德夫，在一次与神兽激斗中，虽然千辛万苦的赢得胜利，却也因此受了重伤，连行动都不方便。德夫一家正焦急万分，不知如何是好的时候，你的出现带来一线生机。倾听着德夫的诉说，身为勇士的你接受了德夫的请托，义不容辞的向炙热的弗烈顿火山出发……

◎火灵勇士任务

火神祭任务最后得到的是一把带恩惠精灵Lv5的熔岩斧。在完成火神祭任务后，你即有资格可以参加火灵勇士的比赛，而在火灵勇士比赛中获胜的人可以晋见火精灵沙拉曼达。火精灵会给予成为火灵勇士者最好的奖赏，LV3的火魔法戒指。国王也会因为你绝佳的表现，赐与你忠诚之心，慰劳你的辛劳。

◎讦谯龙任务

在加加村的村长家门口，有个名叫奈倍的人正打算要去找村长。询问之后才发现原来他是加加的居民，在前一天晚上的时候听见村长家旁的水井传来怪声，因此打算找村长报告这件事。到了水井里面看到了一个老头邬万年(乌龟)。从他的对话得知原来他是未来世界的人，

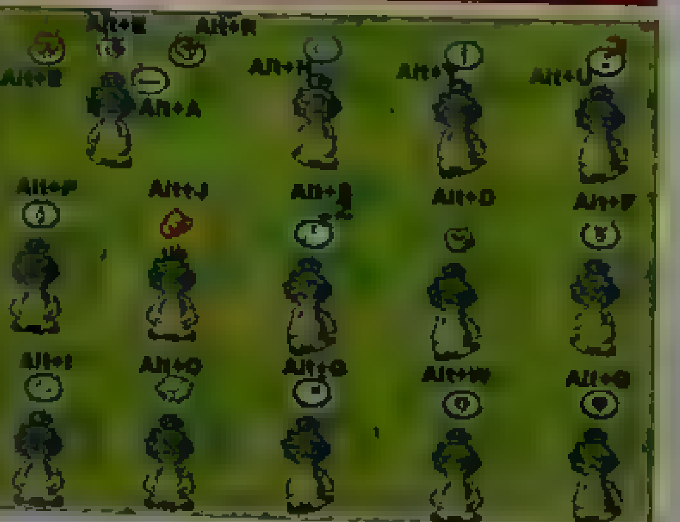












与他同行的还有三个同事，分别是艾蜜（小猫Amy）、雷珠(猪)以及他的上管讦谯龙(蜥蜴)。他们一行四人在旅游的途中，开车进入一个隧道时因空间产生错乱而回到了石器时代。在述说了他们来到此地的原因后，邬万年会请你帮忙寻找他的伙伴们，他的伙伴目前不知去向。在大略描述三人的性情之后，历炼丰富的你就展开了大海捞针般的旅程……

卡罗回忆任务

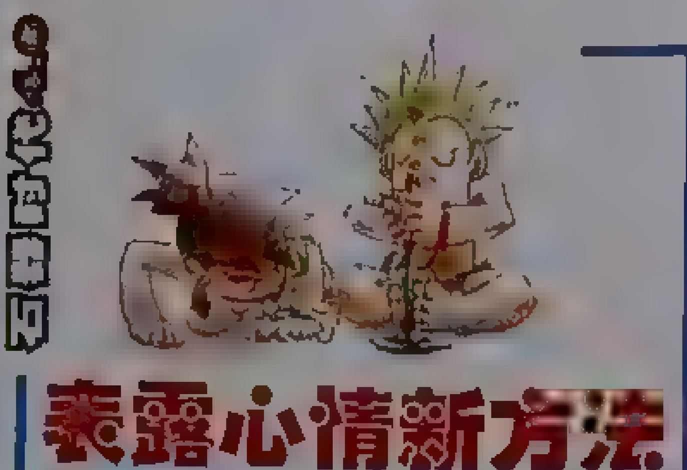
当你来到弗烈顿城国界处的村庄——蒙达村后，经过一番探访，来到了村长的家中。村长会请你协助除去蒙达山上为恶的黑豹，而村中的人民也会告诉你一些片段的故事，拼凑之后慢慢发现黑豹似乎是有人饲养的。

到了蒙达山上果然发现黑豹查拉守在一个洞窟之前，但是查拉似乎不像村民说的那么凶恶，难道是因为身上带的某种物品吗？进到洞窟内会发现一位半人半兽的女子葳娜。葳娜会告知所有秘密来自后山的伊塔工作室，于是往伊塔工作室前进。

在进入工作室后会见到卡罗及吉德被萨登打倒在地，此时身为勇者的你当然义不容辞的加入战局。却发现萨登超乎常人的强度并不是你所能匹敌的。正当危急时突然有种不知名的力量将你拉至另一个空间。原来是卡罗在这时候用法力将你传到他的精神领域，并且会详细的将这整件事的来龙去脉详细的说清楚，原来这整个故事是从十二年前开始的，要协助卡罗、葳娜……你可能必须回到十二年前的蒙达村……

◎黑虎任务

看名字就眼馋了吧，这个任务的最后，就是拿到一只黑虎萨格鲁。但此任务也不好做噢。在4.0里还有更的多机会等待玩家去解救伊甸新大陆，似乎新大陆总是多灾多难的噢。



表露心情新方法

石器里的人物也是有心情的，因为我们这些操控他们的人拥有着丰富多彩的感情世界。石器中的生活会影响到我们在现实中的情绪，同样在

现实中的情绪也会带到石器中去。但我们会发现，在石器里的种种拿到生活中去是很好表达的，比如：做新开放的任务时我们会不自觉的紧张；拿到稀有宠物时很兴奋；对自己的心上人表白时会心跳加速；还会笑、会哭、会沉默、会忘情的自言自语。可是在生活中的感情放在石器里就不是那么好表现了，比如心情不好，不想多说话时我们不能见到每个朋友都说："我心情很差，不要理我"；又比如心情奇佳，想哼个小曲儿，我们也不能在屏幕上打歌词吧？这就无行的形成了现实与石器的阻隔。《石器时代4.0》就是考虑到这个问题，所以开发了多种表情符号的新功能。

这次的新表情虽然只是许多小图标，但它依旧是以动画的方式呈现，所以非常的生动活泼喔！完全不输给之前的高兴、生气、走动等动作。表情符号达十几种之多，足够将你的感情世界表达的淋漓尽致了。比如你突发奇想，就可以加上个灯泡的心情符号；和自己心爱的MM一起坐在河边看美景又怕不识相的来打扰时，就把心型的符号顶在头上，再笨的人也知道你们正在约会；要是看到谁头上有个乌云或者生气的符号，你最好离他远点，要是招惹到他，可是要拿你来出气的噢；如果玩家们闲来无事，觉得坐在树底下聊聊天的生活情趣已经不够，那么你可以和伙伴、族人们一起来个猜拳游戏，因为剪刀、石头、布三种图标都会先出现1~2~3~然后才出现你决定的指令。

这就是《石器4.0》带给大家的丰富多彩的表情符号，让你不再为了表达不出心情而烦恼，反而与周围的人更容易交流。有爱心、灯泡、昏睡、惊叹号、咖啡、乐符、流汗、钱、生气、石头、剪子、布、问号、乌云、无言、心碎……尽情发挥吧，让每个人都了解你的心情。



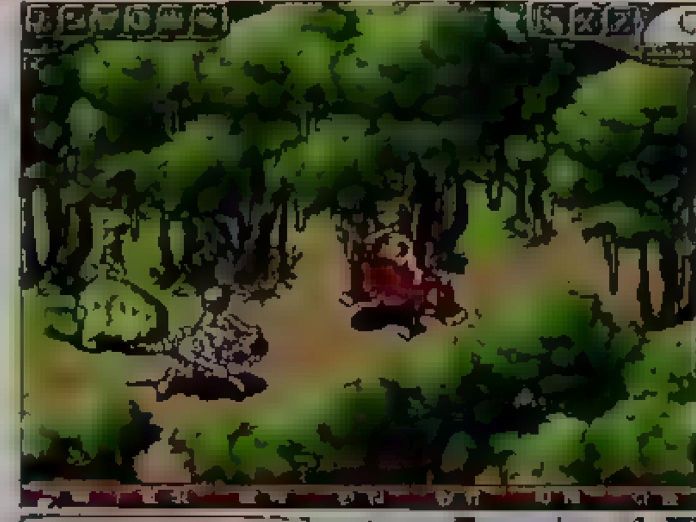
新宠的出现

端午兽可说是仅次于青龙、白虎之后又一倍受玩家期待的梦宠了，而且在疯狂原始人里青龙与白虎都一一现身，只有端午兽的真面目还未展露，这就更增添了一分神秘在它的身上。

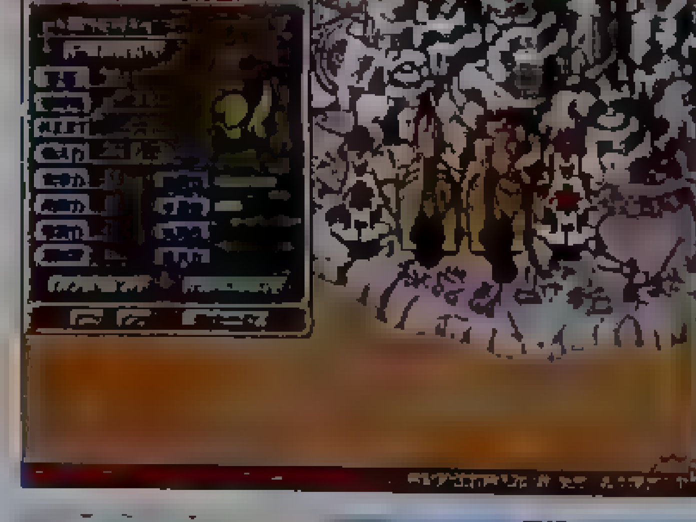
端午兽的初始形态其实是蛇，但是所有石器宠物都是分四个属性的，所以它就由蛇演变为以下四种属性的端午兽了：顶着蜡烛的卡恩法尔、戴着竹蜻蜓梦想遨游世界的卡恩修比、最喜欢吃香菇的卡恩格登、贴着海星幻想是只鱼的卡恩米













兹。就像GP宠的落马技一样，端午兽也有它特有的宠物技能：虚弱术。"虚弱术"乃为一种强力且带有魔性的技能，因此非一般的生物可以加以学习并应用。由于此术破坏力超强，只要看过的人八成都难逃魔掌，能逃走的人也都残废余生，因此，听到此技能而色变并不为过。凡被敌人使用了虚弱技能，命中者即会全身虚软无力，顿时丧失原本应有的敏捷力，是种会严重破坏身体防御力机能的终极杀技。玩家可以在每个星系的最后一个服务器，前往萨姆吉尔村的宠物店，找「蛇的训练师」学习虚弱术。当然啰，想学此术就必须花个小钱3000S当作学费，这样就可以让爱宠端午兽添加此项极具伤害性的「虚弱术」啰！



合成与PK

在"石器"世界里除了任务，另一使玩家着魔的就是合成了。在4.0里对合成也有了新的概念，合成技能将会增加所谓的"修复、提炼与精工"等三种技能。还有金光闪闪的钻石和金属合成素材等你发掘，心动就要赶快行动哟！新的武器防具例如头盔和铠甲都可以和新的宝石结合，每个宝石都有特殊的能力值，可以增加攻击力、防御力或敏捷度，还有令你意想不到的效果都是这次最新的秘密武器哟！

在4.0的PK系统里，新增加了宠物技能、魔法等，包括召唤、特殊战术等数十种绝技，你可以利用这些新增技能，发展出千变万化的新战术，新的魔法技能更是有致命的杀伤力，一定要练哟。新版的设计用全新系列的技能来表现魔族的能力，所以规划了数十种的新技能与咒术，这一系列技能有一半会成为某种类宠物的专属技能，依战斗系的技能来说，"狂暴攻击"可增强一倍攻击力的三至十段攻击，将规划为蛙类专属技能。特殊战技"浴火重生"则是圣兽"朱雀"的专属技能。鞭炮专克年兽却不易取得，这时也规划了让雷龙可"大吼"来达到吓跑年兽的效果。召唤术系列的设计也很有趣，战斗中玩家可以召唤一只或一群奇怪的怪物去冲撞敌人，应该会有蛮热闹的画面。另一系列魔族专用的技能则是以比较恐怖的角度去设计的。"剧毒攻击"与原来的猛毒攻击颇像，不过五回后中猛毒者会复元，而中剧毒者则会阵亡。至于吸气力、吸耐久力与禁用魔法等的特殊攻击或咒术就留待其它玩家去体验了。■

■名称 ■制作 ■上市
■类型 ■代理 ■版本
A+



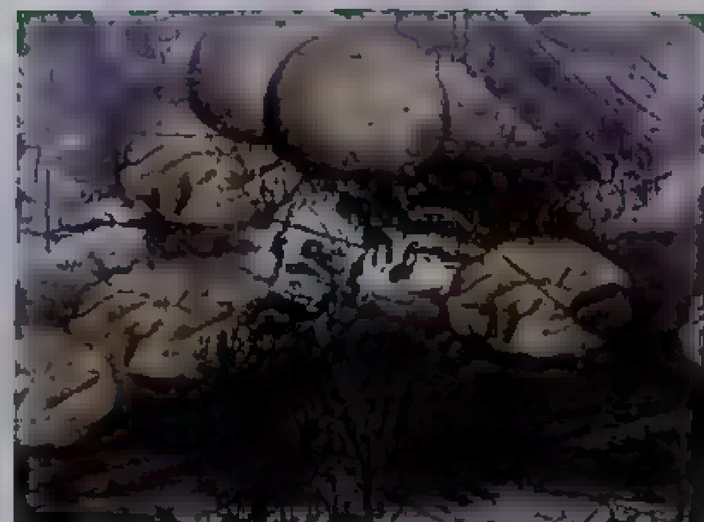
盟军敢死队III 生死火线

文/奕克狼

4年前，西班牙Pyro小组造就了《盟军敢死队》，并开创了实时战术（Real-Time Tactics）类游戏的先河。4年后，《盟军敢死队》总计500万份拷贝使其它游戏制作公司刮目相看。去年Pyro首席设计师佩雷斯曾经对外宣称，在完成《盟军敢死队II》（文章中简称“盟军II”）的开发后，他便会和13名制作人员离开Pyro小组，投入到另一个游戏的制作工作中。但Pyro制作小组并没有因此解散，反而在完成《盟军II》后将原班人马分为两组，其中一组继续开发《盟军II》XBOX版本，另一组则进行《盟军III》的开发。《盟军III》的开发计划一直秘而不宣，佩雷斯专门挑选出40个专业制作人员，秘密开发了10个月之久。直到最近Pyro网站发布了一分钟演示动画，我们才真正意识到绿色贝雷帽他们又要回来了。

画面表现令人瞩目

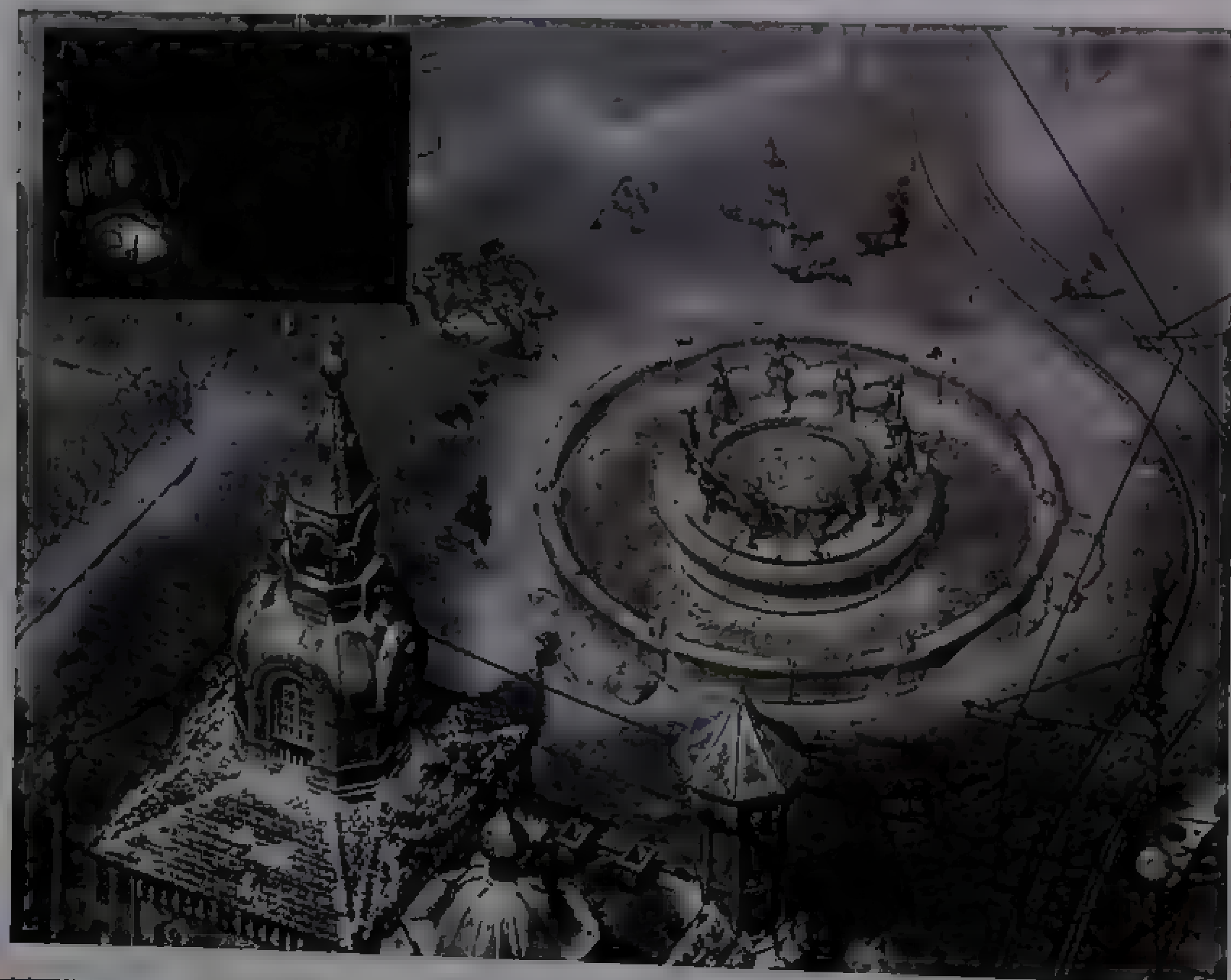
新作采用《盟军II》的改良引擎，运用动态光影、环境贴图等3D技术，将各种声光烟尘和建筑植被体现得极富生机，并可体现日夜循环及天气变化，这与前作相比在视觉上将给人以耳目一新的感受。从雪花纷飞的欧陆战场到细雨连绵的中国乡野，从陆地飞驰的火车到天空中浓烟滚滚的战机，从各种爆炸效果到水光倒影都被表现得淋漓尽致。令人瞩目的是新作废除了《盟军II》中的过场动画模式，制作精良的CG动画将在任务之间承上启下。在最高1600×1200的分辨率中，玩者可轻松地将战场上的一举一动尽收眼底。另据制作小组透露，《盟军III》在保持原有视觉风格的基础上，还会有另一个极大的发展变化，将会带给玩家前所未有的视觉冲击力，但这个变化究竟是什么，此刻还无法获悉。





战斗任务更添惊险

《盟军III》最大的亮点，是打破了传统实时战术类单独任务的范畴，取而代之是一个更长、更丰富、更曲折、更多变的流程剧情来贯穿整个游戏。这样的改变导致游戏变成了一个二战电视连续剧。玩家永远都猜不到接下去会发生什么情况变化，使游戏在战术安排上变得更加丰富多彩。整个流程剧情将被分为三个部份，第一部份剧情发生在斯大林格勒；第二部份剧情发生在法国和德国；第三部份剧情发生在诺曼底海滩。而这三个部份的剧情都被巧妙划分在22个互相联系的场景地图中。Pyro小组为了真实重现场景中的风貌，还专门参考了《大敌当前》、《火车》这两部著名影片，为22个场景地图带来了更具刺激性的游戏元素。比如在英吉利海峡战役中，玩家将亲自操控飞机和潜艇同敌人火并；在摧毁德军货物列车战役中，英勇的贝雷帽将在飞驰的火车上同敌人展开博斗；在炸毁原子弹的任务中，强大的辐射也会使敢死队员倍受煎熬。不过在所有战役中最令中国玩家高兴的，就是发生在中国与侵华日军731部队的战斗：玩者要穿上细菌防护服，亲自潜入细菌工厂救出受苦受难的中国平民。



动态战场全新挑战

《盟军III》的另一个特点是自由度得到极大加强，在新引擎物理特效的强劲支持下，力求将战斗场面和周围环境融为一体。比如敢死队员和敌人都能利用电台召唤飞机轰炸及NPC空降伞兵支援，各种轰炸也将会使房屋、桥梁、车辆受到真实的破坏，使战场始终保持动态变化。这种创新为战术运用提供了更广阔的空间，从玩者手中将会出现层出不穷的过关方法，从而让人感受到完全不同的通关乐趣。这也使《盟军III》的策略挑战性更上一层楼，值得所有自认为聪明的玩家前来迎战。显然在《盟军III》中玩家只有发挥团队的能力，拟定详细的行动计划，同时考虑同步性、准确性、隐蔽性，才有可能圆满完成任务。





狡诈危险的敌人

新作中将会出现更加强悍狡猾的敌人，不仅有盖世太保、党卫军、突袭巡逻兵和普通士兵登场，每一部份剧情结束时还会有强大的BOSS封关。并且敌人种类和装备都重新根据史实进行修订，不同敌人将会根据战场做出完全不同的反应。举个例子，普通士兵为了保住自己的小命，可能对你的任何行动都无动于衷；突袭巡逻兵则会根据任何蛛丝马迹追踪到底；盖世太保更是聪明警惕，一有响动便会拉响警报将你置于死地。正像Pyro小组设计师佩雷斯所说，熟练的玩家都需要上百个小时才能完成单机任务。幸好《盟军III》为了照顾一些初学者，在游戏难度上将可再次降低，新加入的游戏教程训练也方便新手快速加入到反法西斯的队伍中来。

联机任务令人期待

除了单机模式外，《盟军III》在网络联机部分也增加了全新玩法。其中最引人注目的是新加入的“死亡竞赛”和“快速夺旗”联机模式。“死亡竞赛”中每个服务器将允许最多32名玩家浴血对战，玩家将分别扮演一名敢死队员各自为阵。不过由于Pyro小组考虑到死亡竞赛的平衡性，在“死亡竞赛”中8名敢死队员（小狗除外）的装备和技能都相差无几。换句话说，司机也会配备狙击枪和使用手雷，看来无数贝雷帽死在狙击手枪下不再是梦想。而在“快速夺旗”中玩家将被分为若干小队，玩家甚至还能扮演期待已久的德国兵，以争夺军旗来决定同盟国或轴心国的最后胜利。Pyro小组也将为《盟军III》架设专门的服务器，GM全天守候彻底杜绝作弊现象，这一切对期待已久的盟军迷只有兴奋和惊喜吧！



目前《盟军III》已完成60%的制作，但仅这60%就足以彰显《盟军III》的出色。游戏的开发计划预期为2年，将会在2003年暑假和玩家见面。通过以上的介绍，我们有理由相信《盟军III》将成为实时战术类的辉煌之作。

背景影片参考

①大敌当前（Enemy At The Gates）

这是在2001年3月16日公演的一部战争片，电影取材于“斯大林格勒保卫战”，讲述了苏军年轻的神枪手瓦西里（Vassili）英雄史诗般的故事。面临困境的苏联红军在瓦西里这样的英雄事迹的鼓舞下奋勇抗击侵略者，为瓦解日益高涨的红军士气，德军将领派出了德军最精锐的射手科宁格（Konig）去消灭瓦西里。瓦西里将面对人生中最大的挑战，与德军杀手科宁格之间的残酷战斗将决定这场战争的命运。

②火车（The Train）

本片是在1965年由毕兰·卡斯特主演的一部黑白影片，电影讨论了战争中艺术的价值，片中美军的鲁莽与德军对艺术品的珍惜形成了鲜明的对比。《火车》也是战争片中的经典代表作，应该算是美国二战片的逆势早产儿。



■名称 英雄 ■类型 即时策略
■制作 无限幻境数码娱乐工作室 ■代理 未定
■上市 ■版本 中文版
B



英雄

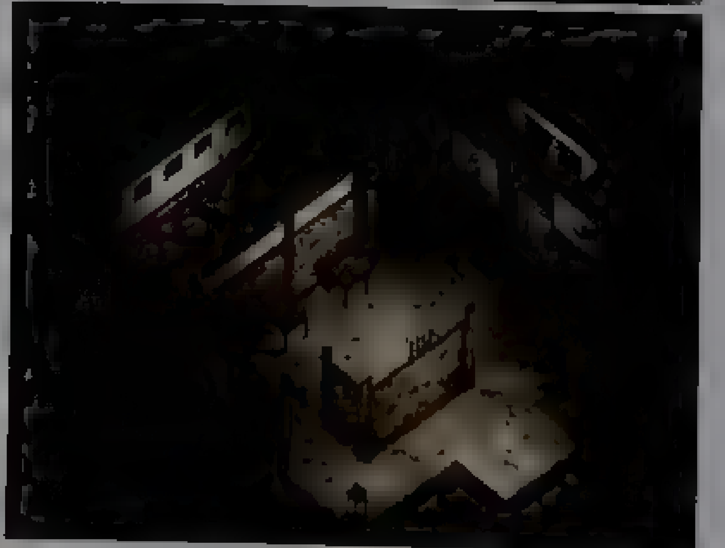
在遭受了《1937 特种兵》的洗礼后，无限幻境数码娱乐工作室再次卷土重来，又秘密开发另一款实时战术类游戏《英雄》。笔者也专程拜访了该工作室，并有幸得到了制作小组提供的内部测试版。通过以下笔者连夜撰写的测试报告，希望能让大家了解到这部国产新作的一些情况。

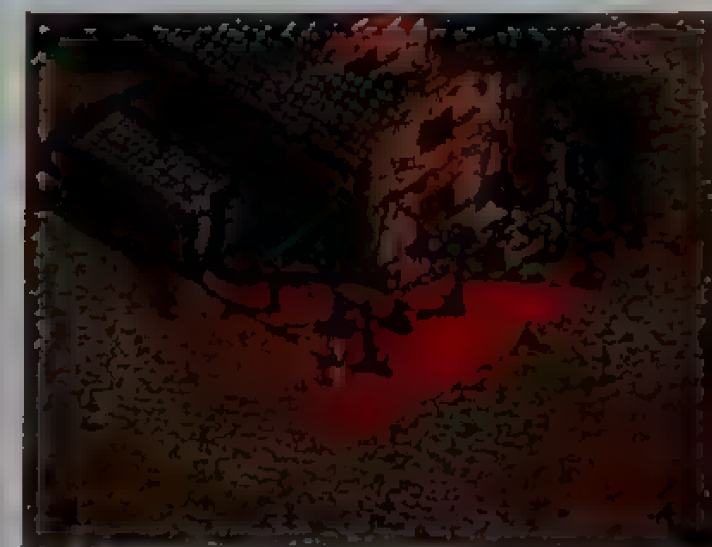
《水浒传》故事延续

《英雄》以中国四大名著之一《水浒传》为背景，讲述了宋徽宗宣和年间（公元 1119~1126）以宋江为首的江湖豪杰的故事，其实再现了《水浒传》中“闹江州劫法场”、“祝家庄之战”、“火烧翠云楼”、“梁山十面埋伏”等引人入胜的战斗。

游戏采用了 16Bit 色战术动作引擎（Tactical-Action Engine），在原有《1937 特种兵》二维引擎中加入了深度和高度的概念，直观表现出地图场景的立体结构。同时游戏结合实时交互动作系统，力求将城楼和地面的错落有致感、视线不同高度区域的覆盖感及水中作战的折射视线真实感展现得更为出色。《英雄》采用了 45 度俯视角度，并拥有画面无级缩放和多屏幕划分功能，分辨率支持 640×480 至 1024×768。







风、雨、雪、雾、白天、夜晚等天气环境转化效果也对游戏产生极大影响，例如雪地上的脚印将会暴露你的行踪，大雾场景将会减弱你的观察视野范围，下雨场景还会影响敌人听觉能力，白天和夜晚场景甚至会改变敌人视野范围。游戏在视觉上还增加了一个新的因素——“视野余光”，也就是指在扇形视线区域的两侧（X 轴）上增加了用来模拟真实人眼的余光区域。余光区域的敏感度是视线敏感度的一半，在余光内圈范围中匍匐不会被发现，在余光外圈范围内站立也不会被发现，从而使游戏单兵作战策略性大为提升。

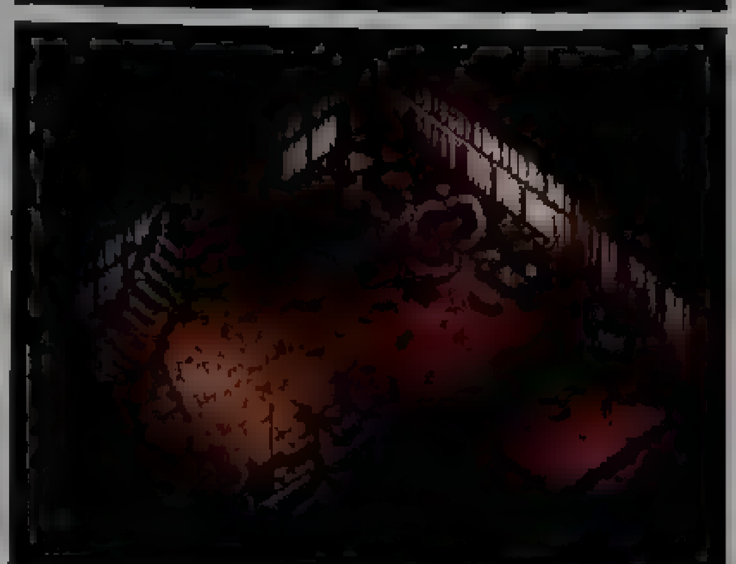
听觉功能是角色感知系统的一个重要因素。听觉分为两部分：第一部份是角色的听觉范围，其听觉的敏感度夜晚将比白天高；第二是不同行为产生的声音大小不同，例如爆炸将大大强于行走或射箭所发出的声音。这样的设计既会因玩家所发出的声音而被敌人发现，也能利用这种声音来达到吸引敌人的目的。

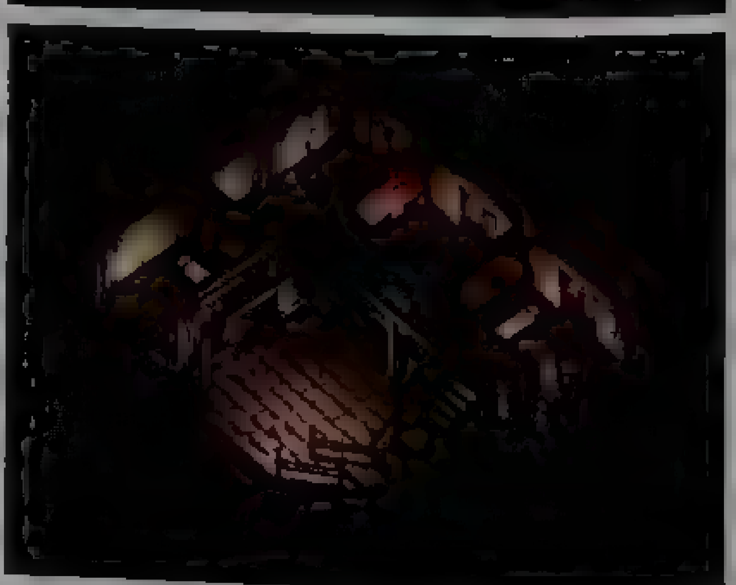
为了方便玩家能够“看”到声音，在界面上将会出现类似声音频谱的刻度条，刻度值自动显示角色当前发出的声音危险程度的峰值。例如当敌人距离你比较远时，行走或者奔跑的声音将处于刻度的绿色范围内，当你越接近敌人声音值就会越高，到达黄色范围则表示你当前发出的声音已经处于危险的程度，当声音值到达红色范围就表示敌人已经听见声音并会做出相应反应了。刻度条上的“耳朵”图标能用来具象观察敌人的听觉范围，使用方法和观察视野（眼睛）相同，这和《盟军 II》中的声波震动有着异曲同工之处。

身临其境的感受

显然，《英雄》各方面都参考了《盟军敢死队》著名引擎，但制作小组也从创意方面着手，为《英雄》增加了独特的东西。为了再现游戏的时代特点，他们往返于一排排历史书架之间，参照了大量中国古代建筑图片资料。在美工三维建模和二维软件的精心渲染下，将各种建筑物和人物都表现得惟妙惟肖。特别是游戏在细节方面的刻画更是出神入化，比如玩家走入树林惊起的鸟群，军营帐篷外冒出的袅袅炊烟，战场旁迎风飘动的军旗，都让玩家恍若回到水浒年代之中。另外游戏还吸取了《盟军敢死队》室内场景的特点，玩家在游戏中将能随意进入任何一座民房。数百个精心制作的室内场景，不会让玩家感到有任何雷同感。

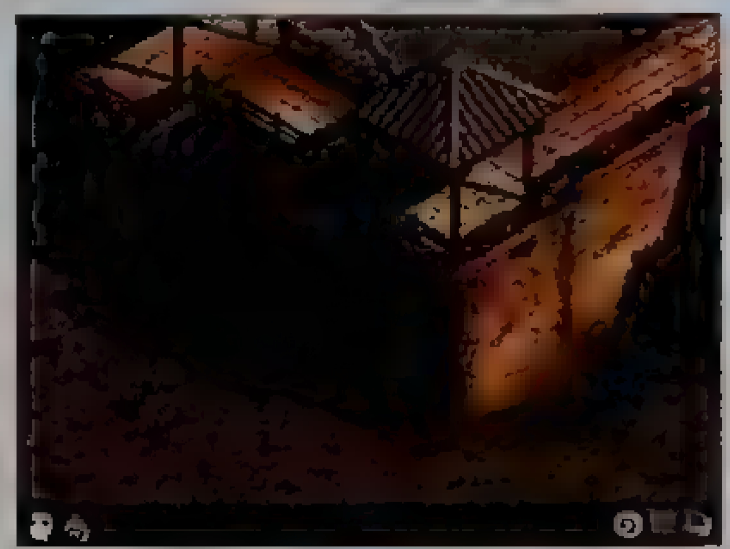






游戏战术

《英雄》中将有六名角色供玩家选择，他们是行者武松、花和尚鲁智深、浪里白条张顺、鼓上蚤时迁、神火将军魏定国和一名女性角色一丈青扈三娘，所有角色都拥有自身的独特技巧和装备。据制作小组透露，在通关后游戏还将根据玩家等级开启隐藏人物。NPC 人物当然也是完全按照《水浒传》的文学风格设计，这些角色涉及范围非常广泛，从衣不遮体的农民到忙忙碌碌的酒店老板，从心高气傲的小贩到狐假虎威的地痞，都被生动鲜明地刻画出来。游戏中的敌人配备各种刀剑棍棒，刀斧手、弓箭兵、马骑士等随机出现在地图各处。玩家必须利用每个英雄的特长来协同作战，在保证行动隐秘性的同时，借助周围环境利用暗杀、吸引、偷窃、营救、防御、伪装、陷阱和预定行动来完成各种高难度的任务。





“预定义行动系统”是游戏可玩性的核心部分。简单来说，它就是游戏中一个战术动作记录器。这套系统允许玩家在游戏中给每个队员定义一系列的行动指令。在激活此功能后，游戏便处于暂停状态，玩家的一切操作将被游戏全部记录。所能制定的动作包括选择、移动、攻击、身体状态（站立/下蹲/匍匐）、行为状态（自动攻击/不攻击/自动躲避）以及对道具栏进行的操作。举例来说，玩家能先命令行者武松行走到 A 点，花和尚鲁智深匍匐前进至 B 点，再让浪里白条张顺和鼓上蚤时迁跑至 C 点会合。当所有角色都定义好战术动作后，按下设置好的快捷键便能激活宏，这一系列复杂的战术操作在瞬间得到极大简化。玩家最多可以为每个队员设定 10 次点击指令，指令都是对应操作混合排列执行的，这样将很容易给多个队员设定出一套复杂的行动顺序。如果玩家在游戏中利用好这个功能，就能够漂亮流畅地完成一系列战术配合。

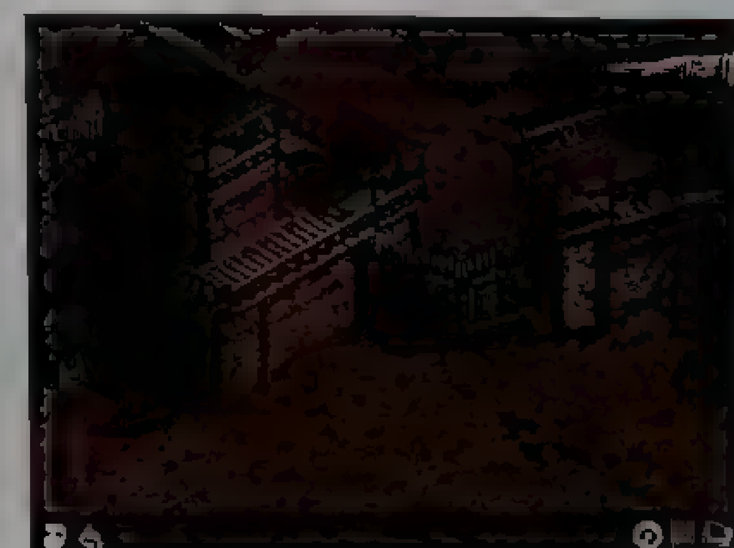
高智商的 AI 系统

玩家在游戏中需要使用各种道具来引诱敌人，趁其不备毫无声响地消灭敌人。敌人也将根据个性和环境因素表现出不同的智能。例如：普通小卒很胆小，当发现对方多于一人时则一定会逃跑前去召集同伴；带盔甲的刀盾兵强壮且胆子很大，当发现对方少于三人时就会主动上前；弓箭手极其聪明，发现敌人时会保持最合适的攻击距离，借助周围的障碍物来掩护自己消灭对方。但任何兵种都不会和敌人拼命，也不会楞楞地站在原地任玩家拳打脚踢，他们往往会采用迂回战术来进行协同进攻，当玩家受伤生命值较低时敌人便会穷追不舍。

中国古代武器重现

由于《英雄》的时代背景正处于中国的冷兵器时代，这决定了游戏中有《盟军敢死队》无法替代的乐趣。《水浒传》中的匕首、刀剑、弓弩、火铳、炸雷、毒针、毒药、化尸粉、飞镖、迷香、地刺等武器都将陆续登场。这样的设计使《英雄》避免了《盟军敢死队》枪战游戏的老路，眼疾手快的玩家将借助近战武器来体验不同的游戏乐趣。制作小组还为游戏提供了血腥开关，方便不同年龄段的玩家都能享受到游戏乐趣。在单人模式中游戏有 12 个关卡供探索，在网络方面则可利用 TCP/IP 及局域网供多人作战。

据无限幻境数码娱乐工作室总经理所说，《英雄》将不再像《1937 特种兵》那样是一个半成品，而是经过他们 2 年时间呕心沥血制作的成熟作品。游戏真实再现了《水浒传》那段历史，也讲述了那段最具传奇色彩的古代战争。作为默默支持中国原创游戏的人们，作为渴望实时战术挑战的玩家，这款富有民族色彩的游戏都将值得关注。■





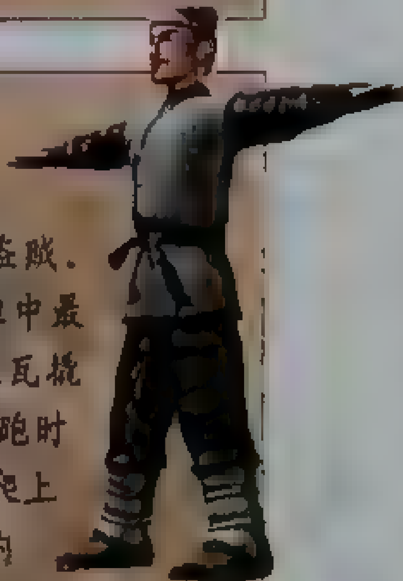
【扈三娘】

绰号一丈青，扈家骁勇善战的女将，很多七尺悍将都曾被她斩于马下，近身双刀与百步穿杨的箭术是她的夺命绝招。弓箭可以攻击距离很远的目标，极为精准的射术是决胜百米之外的关键。



【鲁智深】

绰号花和尚，本是官府提辖，因杀死恶徒受缉拿而出家为僧，后因好酒几番闹事而被逐出寺门前往梁山。近身格斗中的杀伤力和范围是英雄中无人能比的，手中挥舞的禅杖有横扫千军之势。由于蛮力过人，往往能够搬动别人无法搬动的沉重物体。属于战斗型角色，能在瞬间迸发出惊人的力量，生命值也高于其他英雄，在使用特殊道具时能有短时间的无敌状态。在遭遇大量敌兵时，他将成为突出重围的唯一选择。



【时迁】

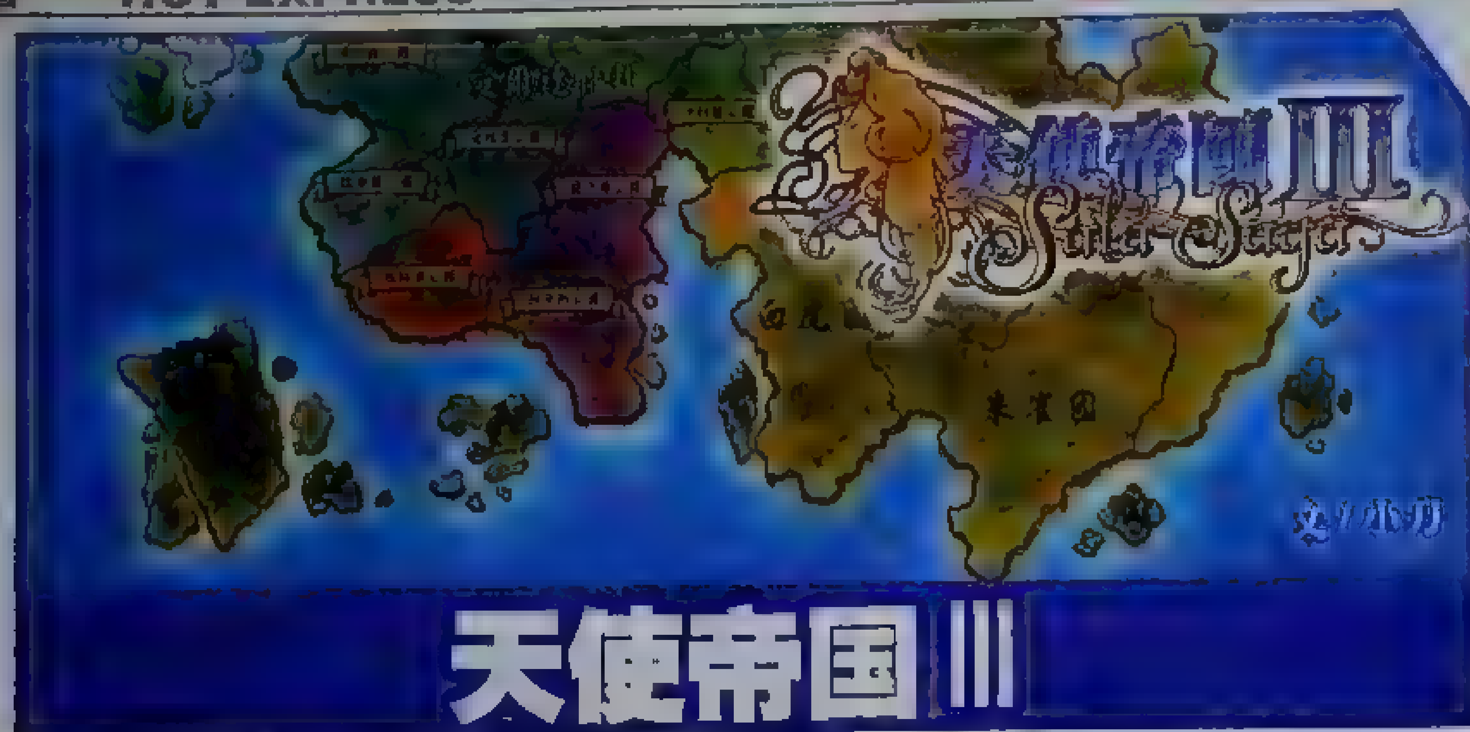
绰号鼓上蚤，一个看似普通但并不普通的盗贼。他的轻功是梁山所有英雄中最厉害的，偷盗高手，穿梁上瓦撬锁开箱无所不能，快速奔跑时也无声无息。戳破窗纸或爬上屋顶揭开瓦片来窥视屋内的情况，或用竹管吹出迷香将屋内的人迷倒都是他的拿手好戏。在不惊动敌人的情况下完成任务，没有比他再好的人选。



【武松】

绰号行者，是徒手打死猛虎的英雄，也是血洗鸳鸯楼的冷血。无法左右自己悲剧的宿命，只能用戒刀解决一切，攻击迅猛凶狠，奔跑速度也很快，各项能力都比较均衡的角色。

■名称 天使帝国III ■制作 大宇 ■上市 2002年第四季度
■类型 角色扮演(RPG) ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版
A



天使帝国III

喜欢大宇游戏的朋友们可能注意到了这么一个有趣的命名规律：在大宇的各系产品中，凡是试验性或者商业化的产品，一般都用“新XXX”或者“XXX外传”等非正式名字，如《新仙剑奇侠传》、《轩辕剑战略版》和《新天使帝国》等，而质量得到确保的正统续作才冠以连续的带有“II、III、IV”后缀的名字。一般来说，前者大都质量参差不齐，当然也产生过《轩辕剑外传枫之舞》这样的佳作，而后者则一般都是铁定的精品大作。如果这个规律成立的话，大宇2002年末即将推出的《天使帝国III》就非常值得我们期待了。

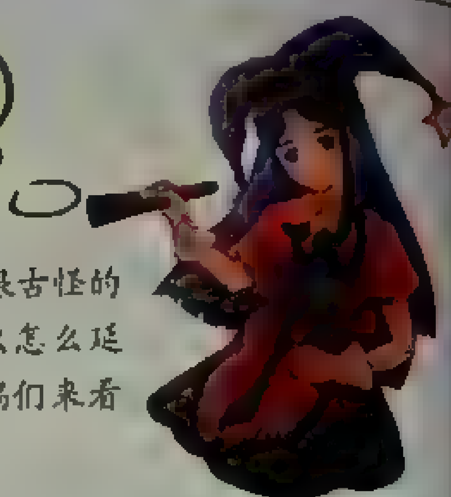
为了将战棋名门“天使帝国”发扬光大，大宇这次重新完整的架构了游戏的世界观，包括整个爱斯嘉大陆的结构以及神话、战争和进化的历史。这些内容都有在游戏中集中或穿插介绍。





美丽富饶的爱斯嘉大陆由三个民族构成，崇拜生命女神的爱尔达人居住在大陆的中部，她们的样子是以中世纪欧洲为模板的。香格里拉位于东方，风土人情也是东方式的……很象古代的中国哦！至于寒冷之地的玛雅，她们的文化比较落后，还是原始部落状态，因此情报也不是很多。

故事从爱尔达人的国度开始，在远古的神话时代，女神种下了12棵生命之树，而爱尔达民族就诞生在这些树上，也由此发展出12个公国，形成了松散的邦联。罗历1672年，邦联西方的欧查三国——萨梅尔、贝力欧、拉奎尔宣布拒绝履行邦联义务，而邦联联军对三国的讨伐也以失败告终。1676年，三国为报复邦联讨伐，出兵拉锡叶公国，一举攻克首都。残存的王室成员和卫队败退到公国东南角宾斯坦城，她们将担负起复国的重任！



嗯……嗯，的确是很古怪的问题呀，没有男生，那么怎么延续民族的后代呢？让偶们来看看！

爱尔达：果生

生命之树由天使之泉所灌溉，生命非常长久，爱尔达人便是从生命之树上诞生的！

香格里拉：卵生

这是大地女神喝了天使之泉产卵诞生的民族，因此呢必须喝下生命之泉就能产卵生下BABY啦……当然BABY也都是女生！

玛雅：胎生

太阳女神便把麋鹿之王的灵魂放到肚子孕育，诞生了玛雅这个国家。因此人民只要喝下天使之泉，便能怀胎受孕……只有这个相对正常……汗。

战棋名门：天使帝国

一代目：天使帝国

1993年，《天使帝国》首创“女儿国”的概念，这款全部角色都为女性的角色让全体GG玩家为之倾倒……640x350分辨率加16色的配置在当年可是可以用“眩”来形容的哦！不过没有架构完整的世界，情节似乎也有些无厘头。

二代目：天使帝国II

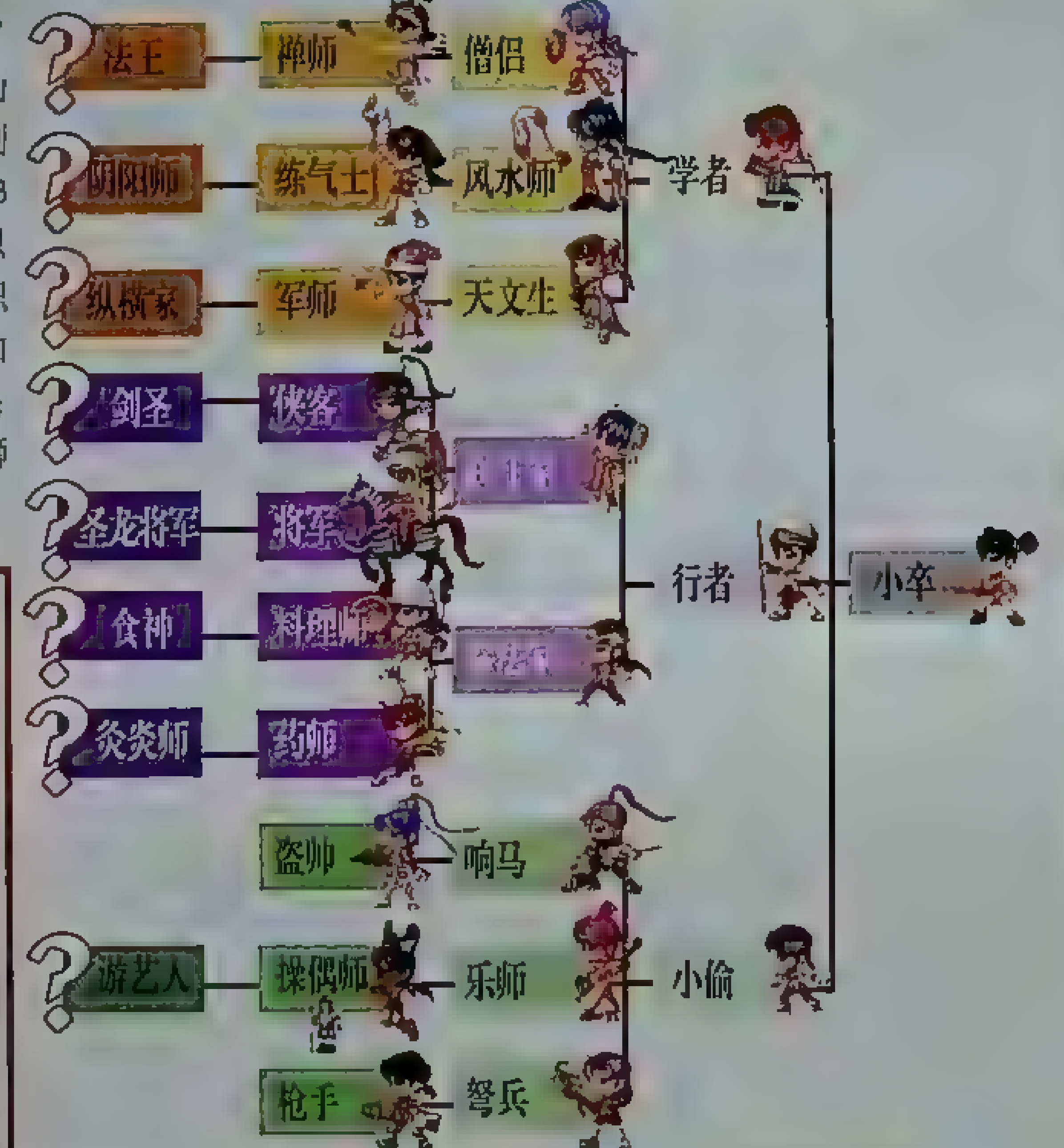
1994年作品。虽然仍然是640x350分辨率加16色，但是视觉效果却更加出色了，不由不让人感叹大宇美工的厉害呀！听觉效果也有很大的进步，MM们对话甚至有语音效果呢……可惜说的是“唧唧叽叽”的爱斯嘉语，偶听不懂。这也是当年国内玩家装机必备游戏之一。

三代目：新天使帝国

3D模式的“天使帝国”一代，除了场景立体化，人物造型更可爱了以外，更新设计了关卡对白，加入兵种相克的特性。不过因为是新瓶装旧酒，因此玩家反应并不理想……



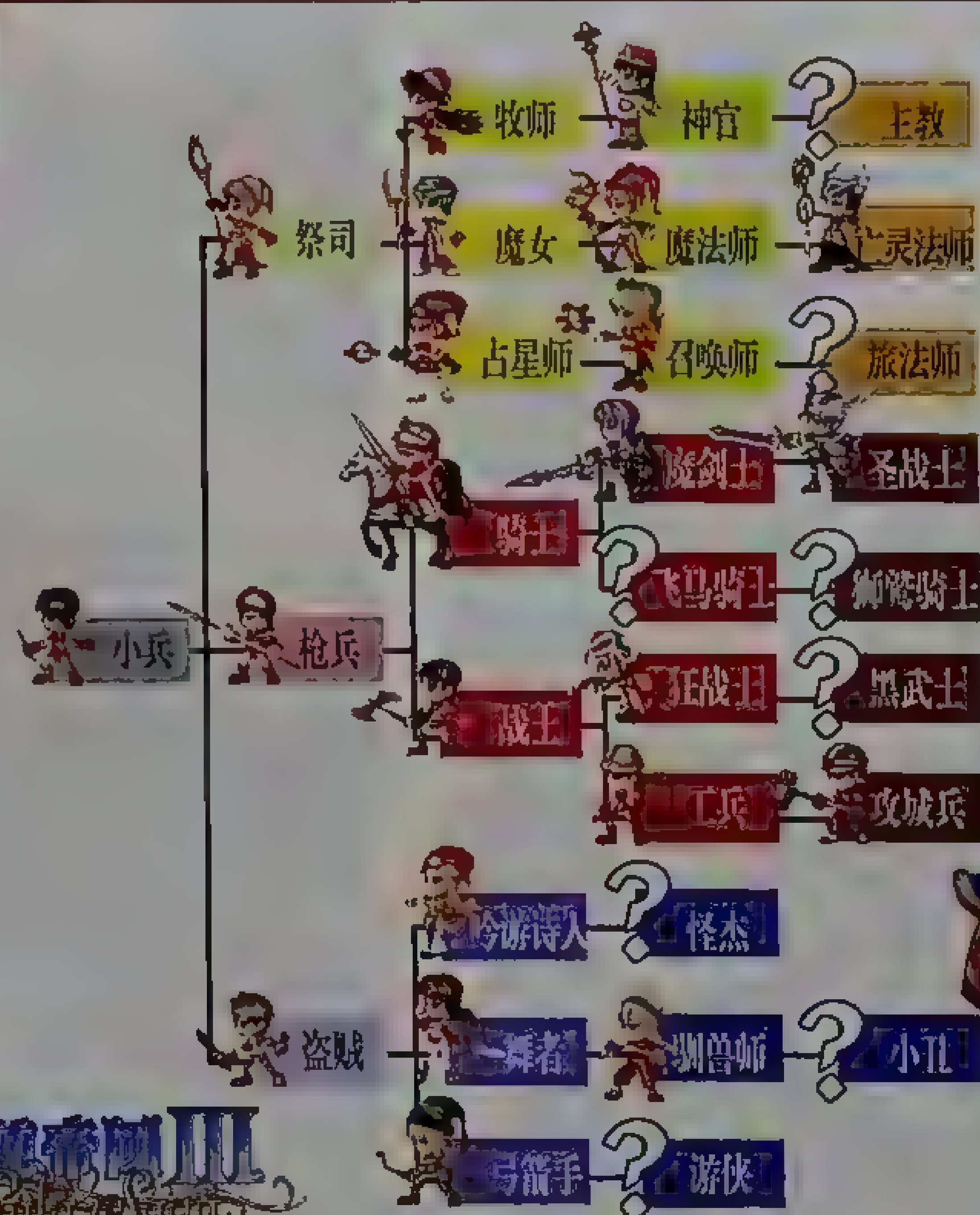
种类繁多的兵种设定和完整的升级体系是“天使帝国”系列引以自豪的亮点。《天使帝国III》当然要在这上面下足功夫。一开始最低等的兵种是小兵（在香格里拉叫小卒），等到小兵升级后，你就可以开始根据自己的需要和爱好进化成3种不同的兵种啦，包括祭司、枪兵和盗贼。大家从名字就可以看出它们各自的职业特色吧，如果继续进化下去，三种基本职业又各会衍生出更多的新职业，而职业特色也更加鲜明：譬如会制造防御工事和各种陷阱，在河流上架桥运输陆军的工兵；平日以杂技搞笑为生，但在战场上杀敌无形的小丑；驾驭狮鹫，威风凛凛飞翔于空中的狮鹫骑士等。



因为爱斯嘉是一个多民族的大陆，为了表现出各地不同的民族特征，游戏使用了三个不同插画家的人物设定，这是一个非常大胆的举措，画风迥异的肖像是否能得到玩家们的认可呢？还要等待正式发售后大家的评判喽！

从目前公布的游戏画面来看，人物的战场造型还是和《新天使帝国》一样可爱的3D造型Q版公仔。她们的装束会随职业的更换而变化，如爱尔达弓箭手是绿衣绿帽的罗宾汉造型，飞骑兵是华丽的骑士造型，而香格里拉的战士穿的是传统的中国武将铠甲，至于武斗家，当然是大名鼎鼎的春丽造型啦。

很多角色都有特殊攻击能力，制作者为了配合这些能力，独出心裁的设计了不少有趣的搞笑画面，相信大家一定会在紧张的战斗中会心一笑的。





■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本

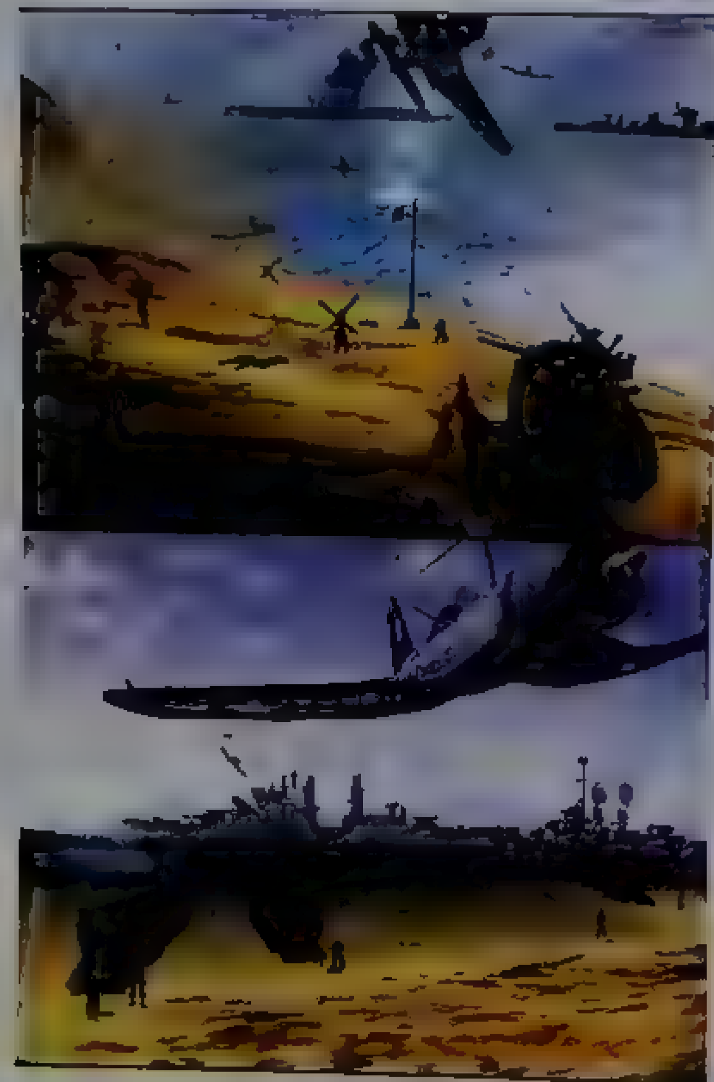


如果设想什么样的游戏可以代替QUAKE世界中的火箭炮和霰弹枪，也许玩家现在更可望体验真实，在那里他们可以驾驶着坦克，战斗机或潜艇，攻占敌人的基地，用巨大的武器扫平一切顽抗之敌，而这一切正是EA近期即将推出的战争游戏——《战地 1942》（Battlefield 1942，后文简称BF）所要带给你的。战场上已不仅仅是单兵的世界，坦克、飞机和吉普车也将充斥其中，充分融合了飞行模拟，战车模拟和舰艇模拟之后，瑞典的Digital Illusions公司打造出一款真正近乎完美的动作射击经典。

真实的全方位战争

“游戏本身正象一份完全的战争清单，我们尝试融入了一些飞行模拟 一些潜艇驾驶模拟，一些主视角射击风格和一切我们可以想象的战场上所能出现的东西。”

——Digital Illusions的资深程序员Johan Persson



基于Digital Illusions的Refractor 2引擎，游戏的画面表现相当出众，再加上QUAKE般精湛的关卡细节和框架设计，堪称赏心悦目。从另一角度说，尽管游戏拥有亮丽的画面，但在运行速度上依然保证了高度的流畅性，这更是难能可贵。







BF的地图显得相当庞大，且真实。游戏舞台都是精选自二战时期发生在亚洲、欧洲、非洲的著名且具有关键性的战役。玩家将体验到如火如荼的诺曼底海滩登陆战、驾着坦克穿越北非森林、在战斗机上飞越中途岛、在瓜达尔卡那尔岛指挥战舰、或者在菜园上空降深入敌后。游戏提供16个真实战役场景，让玩家有机会自由地体会第二次世界大战。

BF中的战争交通工具是游戏极力渲染的重要组成部分。甚至可以这样说，你在游戏中看到的所有机器都是可以开动的。在BF中移动，你除了可以依靠双腿外，还可以驾驶35种不同的交通工具：谢尔曼坦克、野马战斗机、M3A1半履带式装甲运兵车、威尔士亲王号、B-17空中堡垒、登陆艇、驱逐舰、潜艇、高射炮……等等二战中的真实“战争机器”。能否正确使用和管理这些车辆，是决定每场战争胜利与否的关键。试试看，面对这些机器按下鼠标右键，你就可以进入其中，自由行驶或开火了。

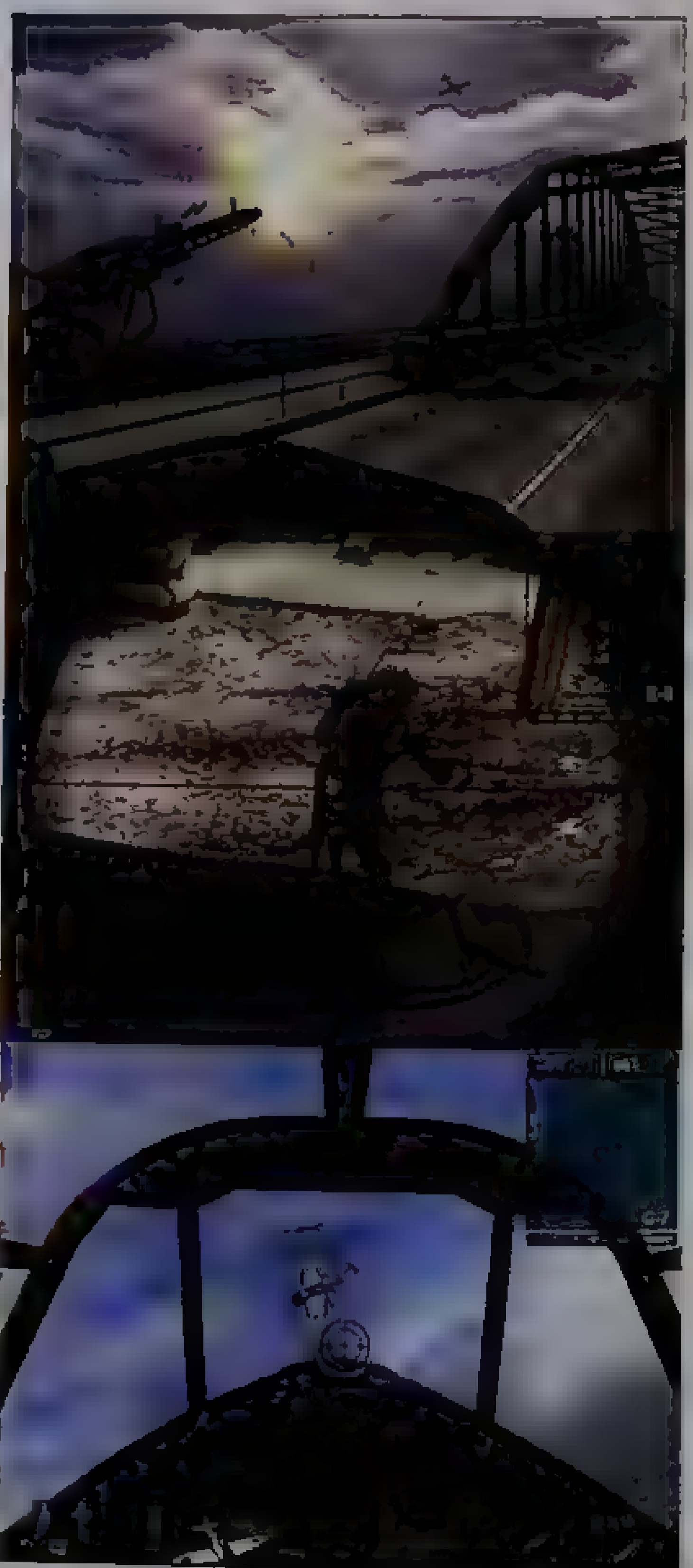
超自由的想象力展

“我们称其为一款完全自由的FPS，因为你可以做在以往FPS作品中所做的一切，同时又可以去尝试驾驶各种交通工具。”

——Persson

“游戏中包含了如同简氏系列模拟作品一般的结构和细节，但在简氏的游戏中你只能被束缚在那堆复杂的钢铁之中，而这个游戏将提供更高的自由度，你将轻松享受战争中的一切。”

——Digital Illusions的设计师Balthaser



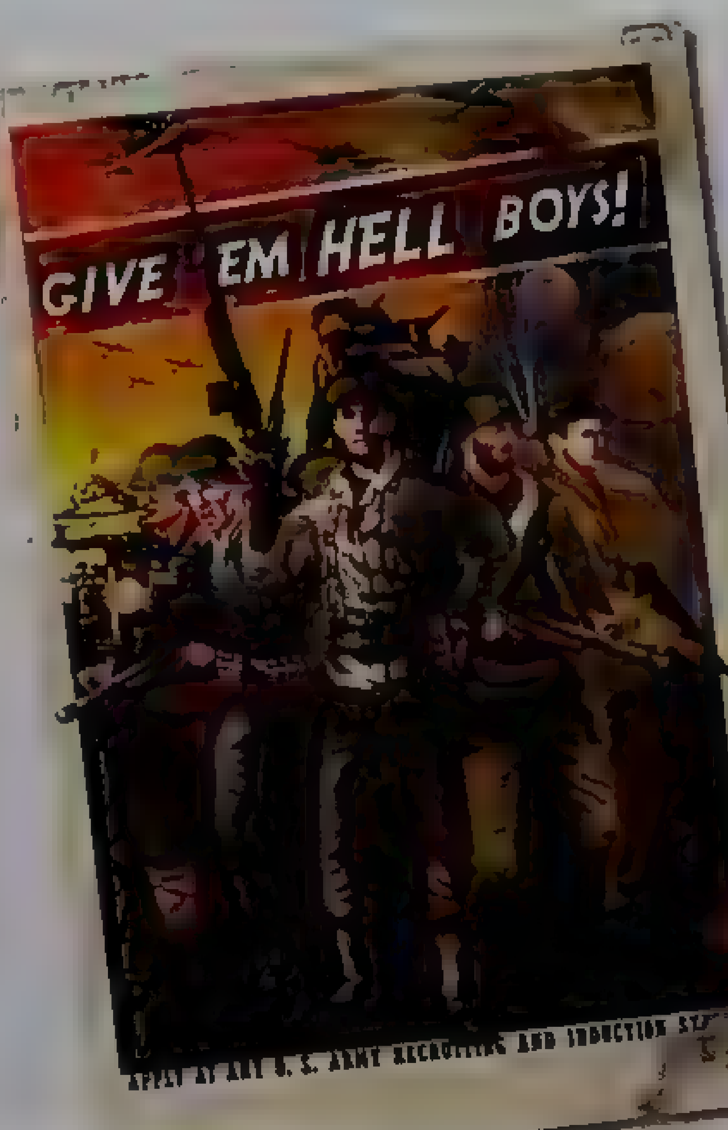


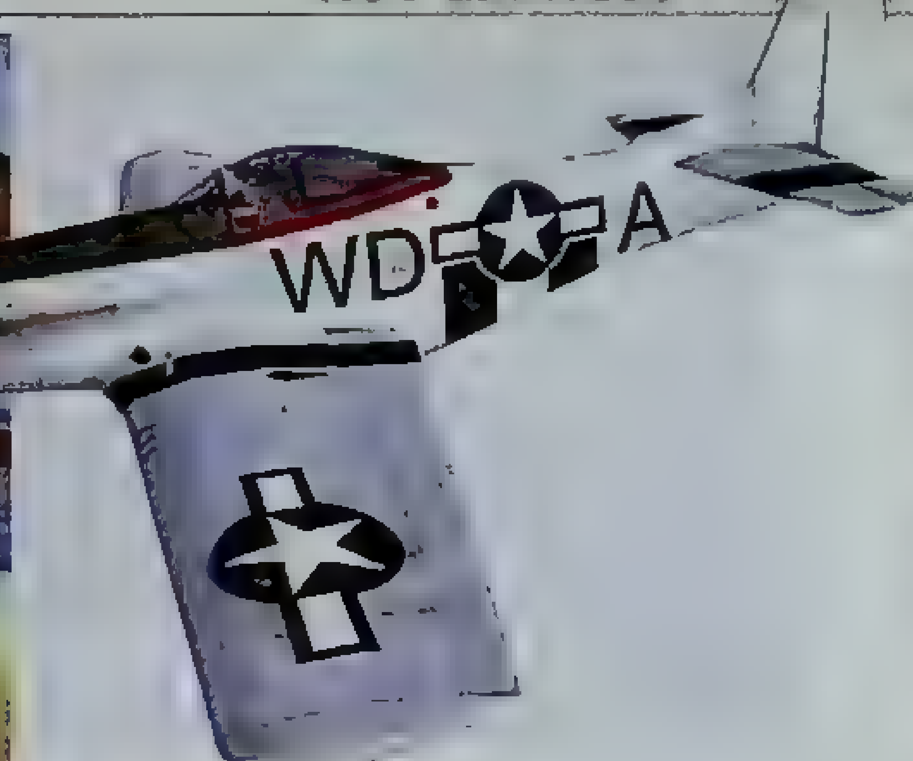


BF涵盖整个二战中的著名场景，同时在这里你还可以选择所要扮演的交战方，但不知是轴心国还是同盟国更能吸引你的目光了。当你决定了加入的阵营之后，就可以充分享受该集团拥有的机械化装备了。这里包含有日本、德国、苏联等参战国的各式武装。

前面我们谈到游戏中战斗交通工具的种类与数据，另外你还必须合理控制它们，协同作战才是获胜的关键。BF中的每种武器都有其优势与不足，通过慢慢摸索你将深刻地体会到这一点。战舰向你慢慢靠近，潜艇可以克制它们，而轰炸机却是潜艇的天敌，比轰炸机灵活机动的是战斗机，而战斗机飞过来的时候，你一定又希望手边有一架高射炮……所有这些都充分体现出了游戏系统的完整性和自由度，同时针对这样的性能差别，你又需要经常更新打击敌人的策略。

在前面，游戏制作人Balthaser曾谈到了简氏。的确，BF中包含有丰富的战争交通工具类型，而且所有交通工具的物理模型系统也相当写实。但这里要说的是，作品本身并未因此牺牲更多的游戏乐趣。交通工具的操作感极好，你甚至可以从这里享受到传统赛车游戏的驾驶感。谈到操作，游戏的操作系统也可以说相当简单，完全不同于传统复杂的模拟游戏。如果你曾玩过Q3，那么将很容易掌握BF的操作，这里依然是我们熟悉的[ASDW]。





在BF中，玩家将有机会扮演更多的角色，你可以成为飞行医护兵、坦克工程师或者是战舰驾驶员……这里再次体现了协同作战的主题，例如你选择了一架B-17轰炸机，那么你还需要两到三个玩家来帮助你完成本次任务，他们将分别驾驶飞机或操纵机炮。这样的设计也就为创造丰富的多人游戏模式提供了可能。

模式中的创举

“携手共进才是游戏的真正含义，这才是我们要着重表现出来的东西，这才是游戏中最重要的部分。”

——Balthaser

正如设计师Balthaser所言，BF中的多人游戏模式才是游戏真正的乐趣所在。BF包含有3个多人游戏模式，死亡模式、夺旗模式、命令模式。尽管从模式上看，并没有什么独到之处，但BF却能最大支持64人同时联网对战，这可以说是目前支持对战人数最多的游戏了。同时游戏还提供了地图编辑器，玩家可以尝试创造自己的战场。

当然游戏还会包含一个单人游戏模式。单人游戏由诸多的任务构成，只有当你完成其中一个之后才能进入下一个任务。前面说过单人任务共有16关，而根据你选择交战方不同，你将在同一场景面对不同的挑战。在单人游戏模式中，你也不是孤军奋战的，BF中设计了命令AI，可以自动指挥其他士兵进入哪些车辆或选择行进的路线，一旦在行进途中遇到敌军，他们会采取各种不同的策略应付。

据Digital Illusions的设计师表示，他们为这款作品倾尽全力，且一直并不急于推上市面，就是为了使其更趋于完美。现在看来，已是万事俱备了……

■名称 MechWarrior 4 Mercenaries ■类型 模拟 ■制作 [illegible] ■代理 [illegible] ■上市 [illegible] ■版本 英文版

A+



机甲战士Ⅳ雇佣军

今年的E3大展上，微软公布了正在制作中的《机甲战士Ⅳ雇佣军》，同时开通了“雇佣军”网站，并得到GameSpy网站E3'2002最佳模拟游戏评价，再度引起了众多机甲游戏迷的关注。本任务片由曾制作《机甲战士Ⅳ黑骑士》的Cyberlore工作室和微软旗下专营机甲系列游戏的FASA制作室联合制作，预计在2002年10月25日上市。

为钱也疯狂

新作将回归“机甲战士”系列最经典的模式，玩家将作为一个佣兵团的首领登场，而你的目的则只是把你的小生意维持下去。从一个佣兵的角度来看，这个危机重重的世界也将变得无比真实：维护机甲需要钱，购买武器需要货款，你手下的机甲战士需要薪水，就连把机甲投放到战场上也需要花掉你一笔运费来雇一架运输船。不要再想什么大战、复仇和荣耀，那些不会付给你钱。和开价最高的主顾握手吧，只有攥得到的钞票才是真实的，只有实力才能让你在这个弱肉强食的世界生存下去。

《雇佣军》的故事发生在《机甲战士Ⅳ复仇》之后的3066年，FedCom内战正进行得如火如荼，游戏会因玩家选择的不同而进入不同的分支，给玩家带来多种不同的结局。《雇佣军》的单人战役将会包括侦察、突击、防守、护送和刺杀等超过40个任务，玩家将带领自己的兵团在内星系的10个星球间转战。游戏中将会有武器市场、人员市场、物资市场和情报市场，各式各样的商人会为玩家提供所需的一切。只要你的腰包够硬，你就能迅速地组织起一支强大的军队。

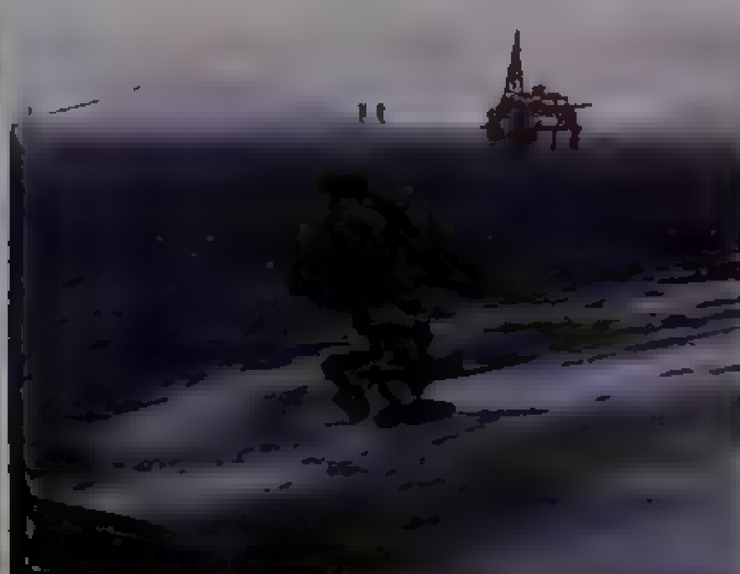
不仅是打仗那么简单

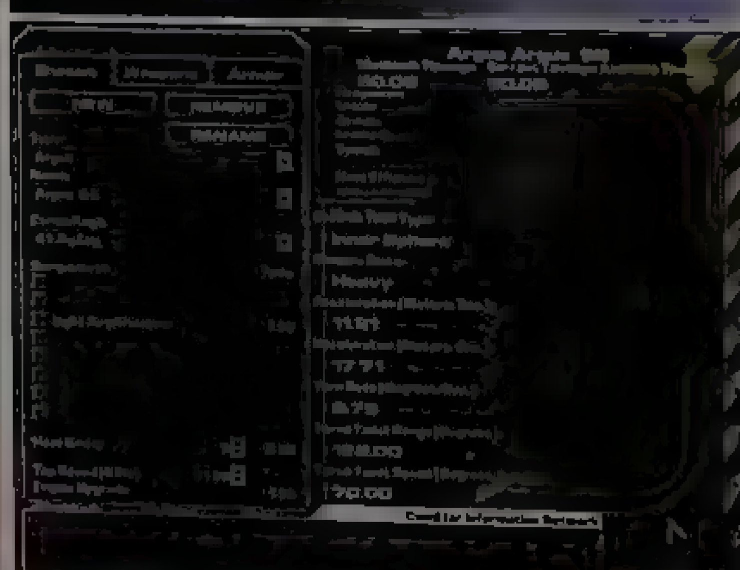
新游戏将会有更强的交互性，玩家作出的每一个决定都会影响兵团未来的命运。在每个星球上都有几个不同的势力可能成为你的主顾，玩家完成的任务将会改变这些势力对兵团的态度。在赚取佣金的同时，有些会成为你的朋友，而有些则会成为你的敌人，甚至对你恨之入骨，欲将你除之而后快……所以，除了需要玩家作为一个机甲战士的灵敏身手和作为一个指挥官的战术素养之外，还需要你拥有老练的外交技巧，谨慎地选择你服务的对象。在这个充满阴谋和背叛的世界里，玩家技巧的不足或许可以用优秀的指挥来弥补，战术的不足或许可以用经验丰富的队员来弥补，而一个外交上的失策则会直接把你的未来埋进坟墓。

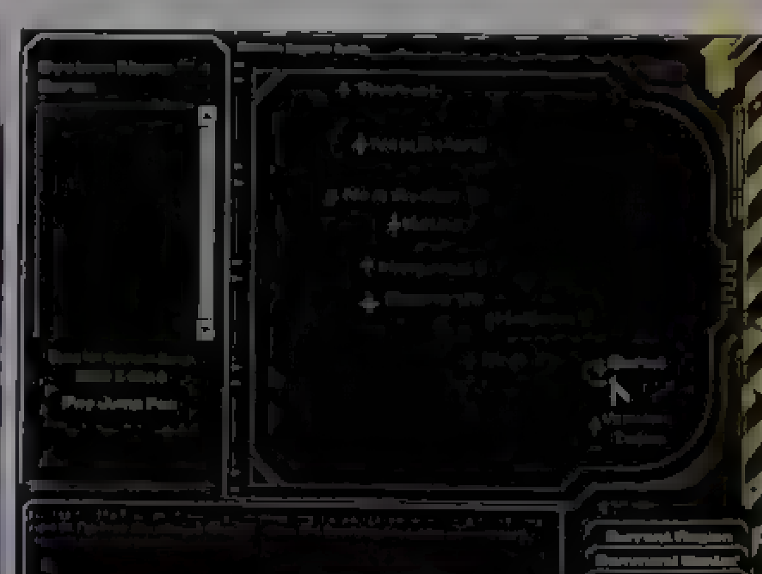
游戏中还将包含一个评价系统，完成任务并不是玩家唯一的目标，在任务中的每个行动都会影响到事后对你这支佣兵的评价。显而易见的，一个好的名声将会对未来的生意大有裨益。举个例子，若是你在每个任务中把所有高过你脚面的东西都铲平，那你的同行们大约就会送你个“破坏者”之类的绰号。之后在你试图接一个处理敏感问题的任务时，就算你的战斗方面的评价很高，主顾也理所当然地不会把任务交给你这个“破坏王”。另外，如果玩家的佣兵队能得到很高的评价，“狼族骑兵”(Wolf's Dragoons)、“凯尔猎犬”(Kell Hounds)、“北风高地人”(Northwind Highlanders)及“灰色死亡军团”(Gray Death Legion)这四个大型佣兵公司可能就会找上门来邀请你加盟，这样你就可以从佣兵公司得到武器设备等方面的赞助，并接下他们委托的报酬丰厚的任务。









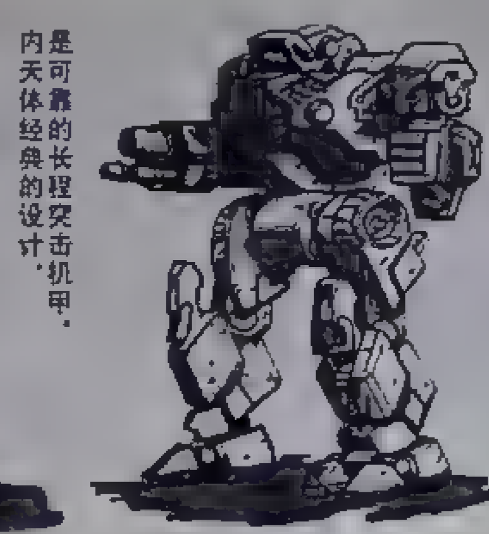


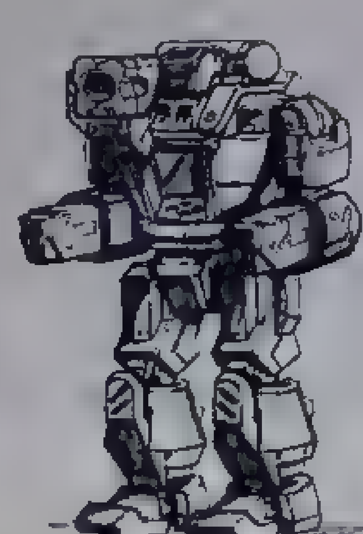


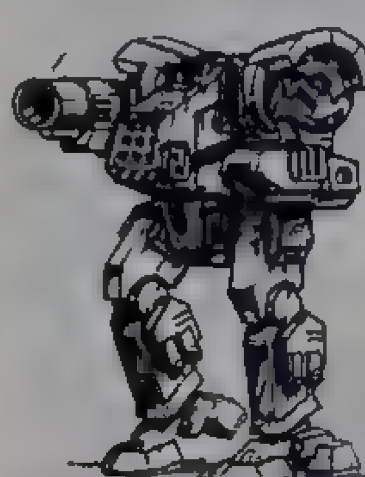
更多机甲更多火力！

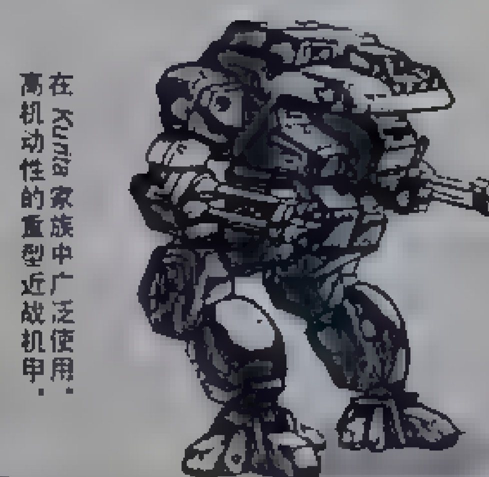
在“雇佣军”中除了包括《机甲战士Ⅳ复仇》和《黑骑士》中全部25种机甲之外，还加入了10种新机甲（细节尚未公布）。如果你还嫌不够多的话，最近推出的两个机甲升级包“Inner Sphere Mech Pack”和“Clan Mech Pack”中的8种机甲也可以用在《雇佣军》当中。以下是这两个机甲升级包提供的八种机甲：

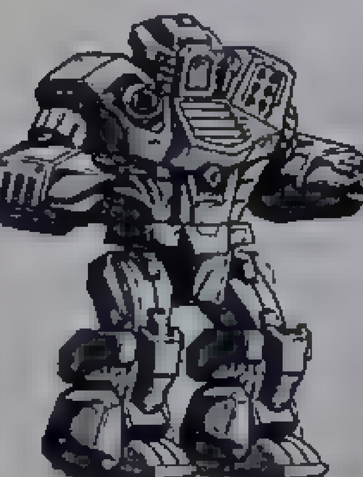

是可靠的长程突击机甲。内天体经典的设计。
Zeus 80吨

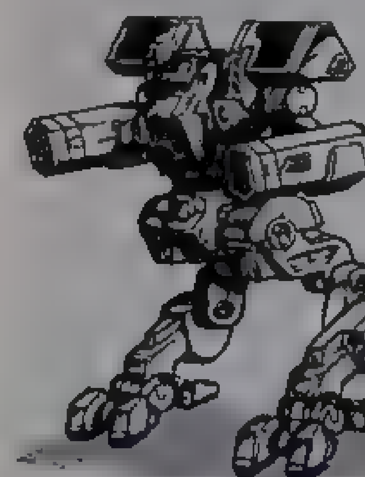

「北风高地人」佣兵团的标志。坚固的突击机甲。
Highlander 90吨

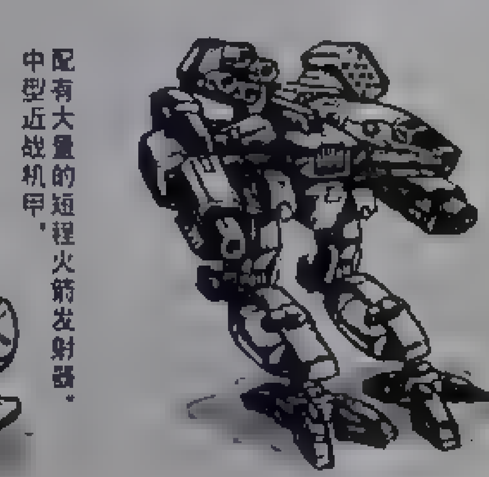

肩部安装的重型加农炮使其很容易辨认。难缠的中型近战机甲。
Hunchback 50吨


在Kurita家族中广泛使用。高机动性的重型近战机甲。
Dragon 65吨


方形的机身和突出的驾驶舱是它的标志。氏族的突击机甲，以精确的火力而闻名。
Masakari 85吨


配备大量的中程武器并有良好的机动性。鬼熊氏的重型突击机甲。
Kodiak 100吨


配有大量的短程火箭发射器。中型近战机甲。
ArcticWolf 40吨


拥有强力的武器和良好的操作性。氏族重型火力支援机甲。
Cauldron-Born 65吨

机甲所使用的武器系统将继续在《黑骑士》的基础上进行扩充，其中一些已经出现在两个升级包中。其中：

威力强劲的重高斯步枪

这种放大版的高斯步枪是威力最强的中程实弹类武器，就算是100吨级的突击机甲吃上两三发也要挂掉。

氏族的中程突击火箭弹

射程400米，与内星系的中程火箭弹相比，只需在发射时对准目标，火箭弹便会自动锁定紧追不放，可以为中程支援机甲提供强大的持续火力。

旋转自动加农炮 RTX Autocannon

按照在访谈中制作者的描绘，这就像是电影《终结者》续集最火爆的那个镜头里，史瓦辛格在窗边扫射警车用的转管机关炮。一个老练的机甲战士在近距离格斗战中可以用这种武器把飘泼弹雨倾泻到敌人身上。

敌我识别干扰机 IFF Jammer

这是内星系近战机甲最新法宝，正常状态的敌我识别系统在对准敌人的时候瞄准圈会变红，对准友军时会变蓝。而在你对准一台装有干扰器的机甲的时候瞄准圈却仍然是绿色。不要小看这一点效果，这种装备即使是在能见度良好的晴天也至少会帮助近战机甲在不被注意的情况下多接近100~200米的距离。虽然升级包刚推出没几天，笔者就有过多次被身边突然冒出来的龙式机甲击毁的遭遇。

增强型光学系统 Enhanced Optics

氏族机甲专用技术，新的光学系统拥有更大的瞄准框，也就是说你打开放大倍率瞄准的时候会看到更大的范围。这种设备对那些关闭雷达靠目视远程射击的狙击手来说无疑是个福音。

先进陀螺仪 Advanced Gyro

在《机甲战士Ⅳ》中一旦你的机甲被击中（尤其是实弹类武器）将会严重地晃动，无法瞄准，甚至会被密集的火力击倒在地。而先进陀螺仪则可以帮助减小摇动的幅度，使你尽快从突然受袭的混乱状态中恢复并反击敌人，那些负责冲锋的机甲的必备。

新战术、新表现

在单人任务中还增加了第二连队的概念，玩家可在其指挥的部队中分出一部分作为第二连队，并任命一人作为第二连队的指挥。第二连队可在AI指挥官的率领下独立作战，完成玩家指定的目标。这一新的设定大大增加了单人游戏的战术性，不过一支完全由AI指挥部队的战斗力仍有待考验。同时SolarisⅣ行星上著名的机甲角斗场也将出现在游戏中，若是自认为技艺高超，你可以在观众的欢呼声中赚到一笔不小的外快。

“雇佣军”仍然沿用《机甲战士Ⅳ》的引擎，虽说已时过两年，但制作者声称，由于硬件性能的限制，在《机甲战士Ⅳ复仇》或任务片《黑骑士》中引擎的能力都有所保留，而此次他们将开启图象引擎所有可选项的最高级别，因此游戏能为玩家提供一流的效果。同时，《雇佣军》会重新录制一些音效，并且将包含新的音轨。就目前放出的游戏截图和动画来看，效果依旧是3D游戏中的一流水平，游戏带来的震撼将毫不逊色于最前卫的3D游戏作品。

多人游戏的增强

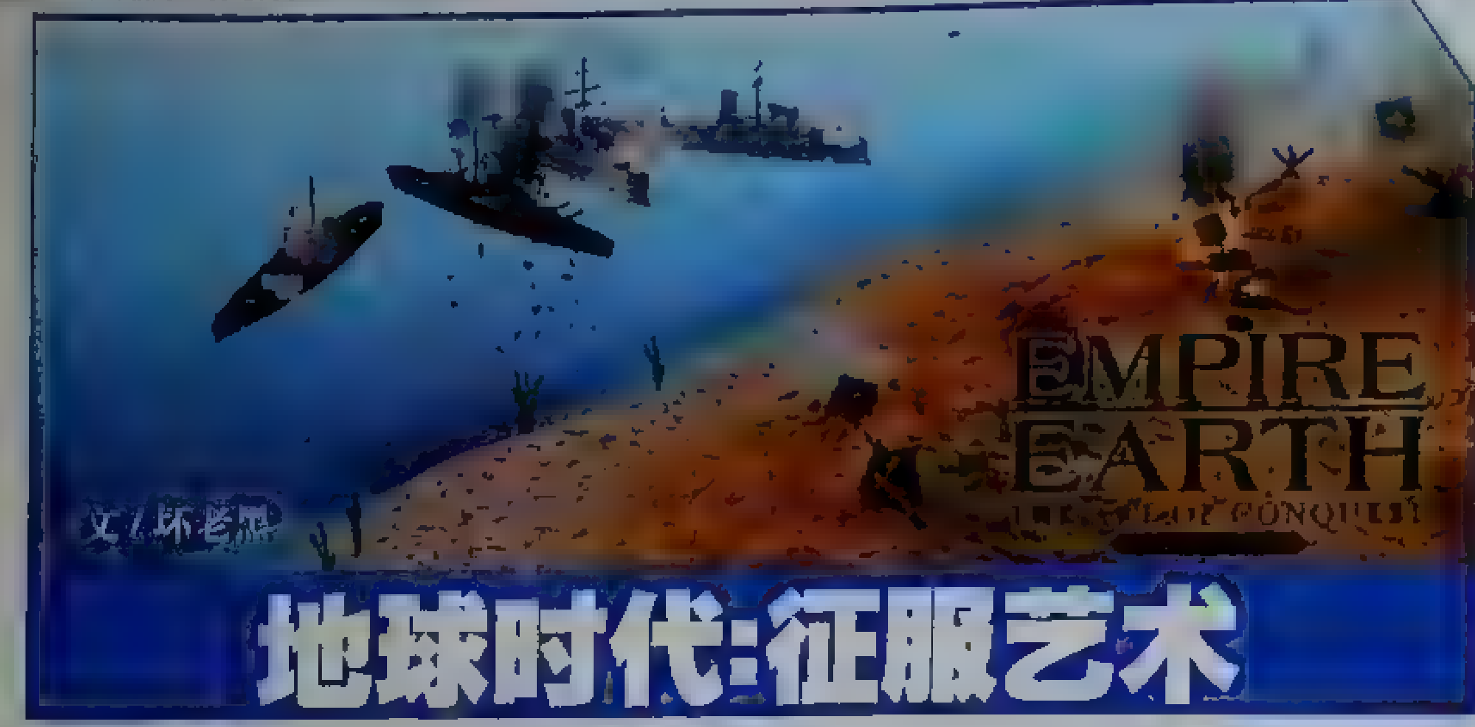
多人游戏方面仍然是以ZoneMatch为基础（玩家连接到微软Zone服务器上，在数以百计的主机列表中选择一个加入战斗），在设定的细节上加入了一些改动以期使对战更加合理。新的c-bill模式可以给每个玩家一定的存款来购买机甲参加战斗，服务器（主机）可设置限制每个人所拥有的c-bill或者是一整队机甲的c-bill总和，这将比仅用吨位来限制机甲有更多的变化。

在高级模式中，只能在一队完全消灭另一队之后统一在集结点复活进行下一场游戏。这与现行的组队互杀中玩家的机甲一旦被摧毁将立即在本队集结点复活的规则相比，将使对战更加真实，并要求组队的玩家有更好的协作才能赢得战斗。

在最近接受的采访中，制作者表示将把除了组队互杀之外的游戏模式都统一成一个Mission Play模式。在这种游戏中，对战双方都有一个任务目标，只要完成目标的一方就能获胜。据目前玩家的反应，这种形如CS的游戏模式在游戏推出后必将大受欢迎。■

■名称 Empire Earth: The Art of Conquest ■类型 即时策略 ■制作 ■代理 未定 ■上市 ■版本

B+



地球时代:征服艺术

2000 年,《帝国时代》的游戏主创 Rick Goodman 离开了 Ensamble Studio,自己创立了 Stainless Steel 游戏工作室,在那里他继续着自己的梦想:“AOE 只是 RTS 的冰山一角,我必须依靠自己来将它的全部展现出来。”很快,即时策略游戏《地球时代》面世了,它依靠丰富的游戏设定浓缩了人类社会上万年的发展历程,将昨天、今天与明天中的事物作为游戏内容展现在玩家面前,仅此一点就足以令它受到极大的关注。如今,它的资料片《征服艺术》也将推出,让我们一同来领略它的风采吧。

讓歷史更長!

前作的优秀品质勿庸置疑,但其中也有很多缺陷,例如升级项目与资源采集效率方面的矛盾,选择兵海路线与科技路线之间的矛盾(多人游戏尤其明显)。在东方玩家眼中,很多科研项目确实可以与“摆设”二字划上等号;而在西方玩家眼中,这些游戏要素自然是越多越好。资料片《征服艺术》的开发交给了以制作“星际迷航”系列而扬名的 Mad Doc Software,游戏策划依旧由 Rick Goodman 完成。在《地球帝国》发售之后,他就开始着手统计哪一个历史年代是玩家最喜爱的,答案是黑暗时代、原子时代与纳米时代;在被问及对历史上的哪几个年代最感兴趣的时候,喝着好莱坞战争电影奶水长大的美国玩家当然毫无疑问地选择了古罗马时期、第二次世界大战时期与未来外星殖民时期。在《征服艺术》中,这些狂热的要求得到了满足,原本的 12 个升级年代被扩展成 15 个。



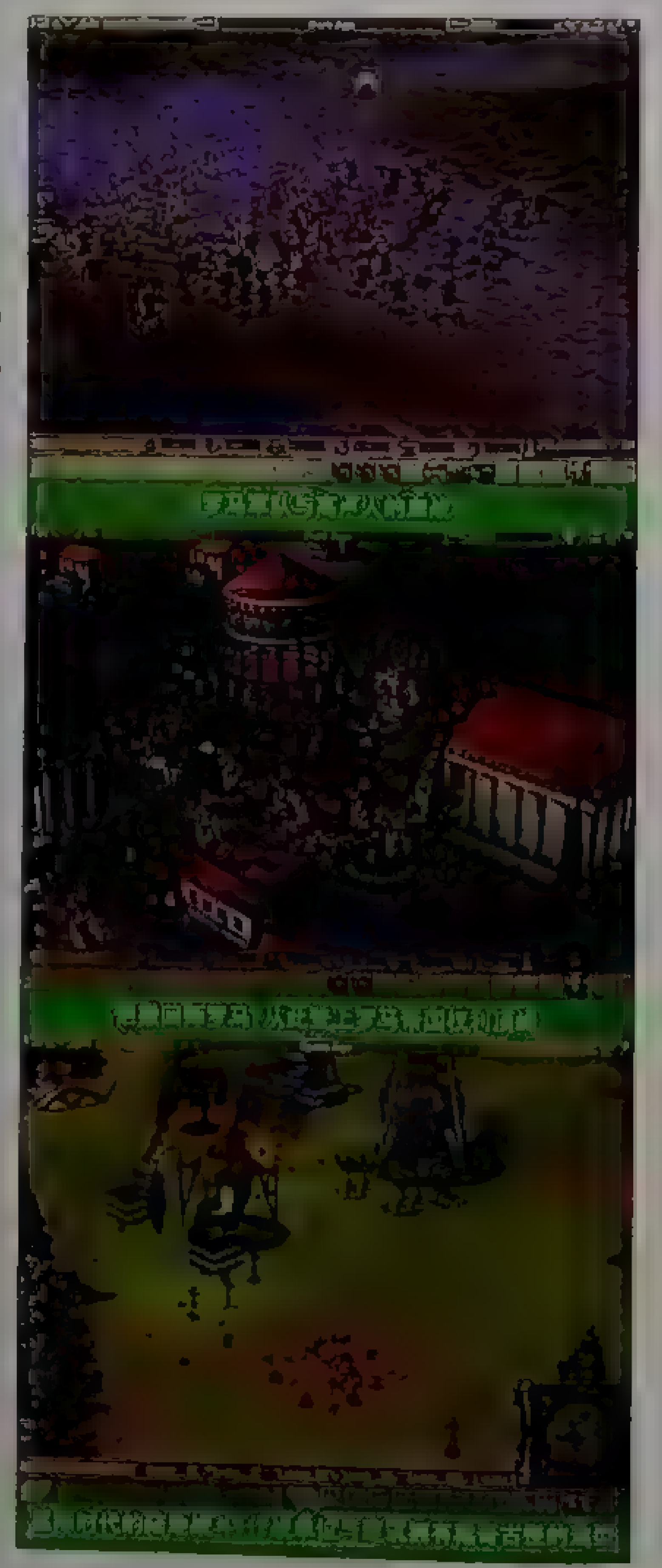
新時期 古羅馬

首先来看看古罗马时代。历史上的罗马共和国实际是大贵族参加的议会政体,公元前 60 年,恺撒和罗马另外两个统帅庞培及克拉苏结成反对元老贵族共和制的秘密同盟,这是罗马历史上有名的第一次“三头执政”,当恺撒成为执政官之后,他开始了复兴罗马帝国的历史使命,《征服艺术》就选择了这一时期作为游戏的历史设定。

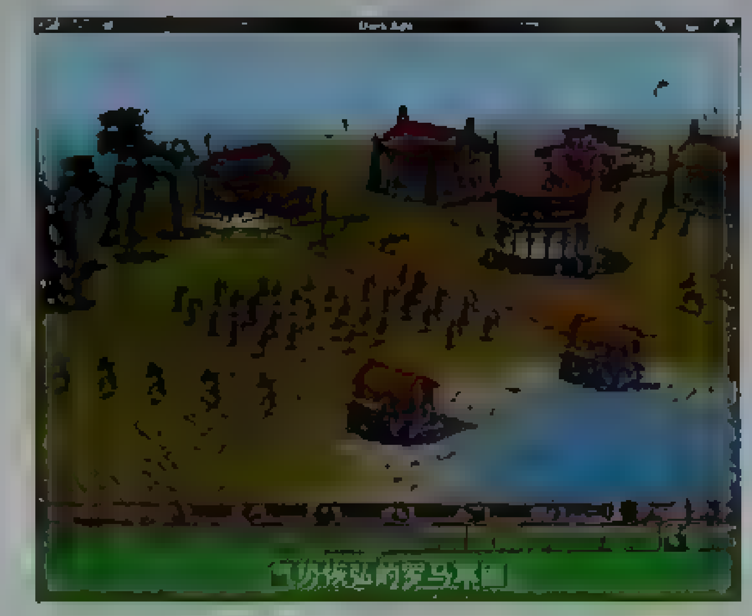
千万不要认为这只是在随机地图战斗模式中胡乱加入的一个年代,制作组为此设计了全新的战役模式——“罗马复兴”,在这一战役模式中,游戏者将沿着恺撒开疆扩土的足迹,向南征服了两百万高卢部落的蛮族战士,将自己的边界线推进到莱茵河,向北进攻不列颠群岛。历史上庞培阴谋利用法令夺取恺撒兵权的事件也将再现,战役中特地安排了“回师罗马”的关卡,通过这一历史事件,玩家将亲历恺撒夺取了罗马乃至整个西西里岛的统治权,成为真正的恺撒大帝的过程。

除了在建筑风格上遵循历史之外,游戏也真实再现了罗马兵团的主要装备。投石机、弩炮等强力攻城装备令敌人的防御工事不堪一击,披坚执锐的罗马重步兵军团让敌人闻风丧胆。特别要指出的是在重步兵军团的数据设定上,制作组很好地考虑了平衡要素,作为当时罗马军队的主力兵种,他们拥有极高的装甲与盾防能力,可以抵御弩箭与投镖的杀伤,这一切都是在这些单位组成步兵方阵的前提下设计的,而一旦他们落单,则又变得弱不禁风。从笔者下载的一段视频来看,战争场面由于这些真实兵种的加入而显得壮观无比——三个重步兵军团成“品”字形向前推进,浇油燃烧的弹丸划出美丽的弧线从身后发射,它们越过士兵的头顶呼啸着飞向敌阵,乘坐战车的弓箭手从两翼向敌方包抄,与《角斗士》的开场很有些神似噢。部分游戏截图显示了罗马兵团中还有猛虎队,不知道这种野兽军团是从野生驯服的还是直接招募。

制作组为战役与随机地图模式都安排了属于这一时期的英雄——恺撒。他除了拥有高于常规兵种的攻防数据外,还具有招募特技,他能够转化敌方步兵,并可以直接将己方的农民转化为铁甲军士兵。



新時期 二戰太平洋戰場



二战时期将作为加强版中新增加的又一个战役内容。这段故事将围绕二战太平洋战场中美军与日军的殊死搏斗展开。制作组并没有透露该段战役的开始时间,希望能在正式发布之后带给玩家一个惊喜。(难道第一关是珍珠港?)透过宣传资料我们可以知道这段战役是以 1945 年美军陆战队将旗帜插上硫磺群岛的伊沃季马岛为结束,其重点放在太平洋战争后期的岛屿作战中。玩家将指挥飞机、战列舰、巡洋舰、潜水艇、陆战队完成空战、海战与陆战任务。其中空战关卡与海战并不是相对独立的,并且每个海战任务的风格都各不相同:中途岛战役中玩家将指挥美国太平洋舰队对抗日本联合舰队;在瓜达尔卡纳尔岛战役中,等待玩家的难题是如何抢滩登陆,及给海军陆战队以火力支援;而在马绍尔群岛与马里亚纳群岛海战中,日军神风特攻队将成为玩家的梦魇。

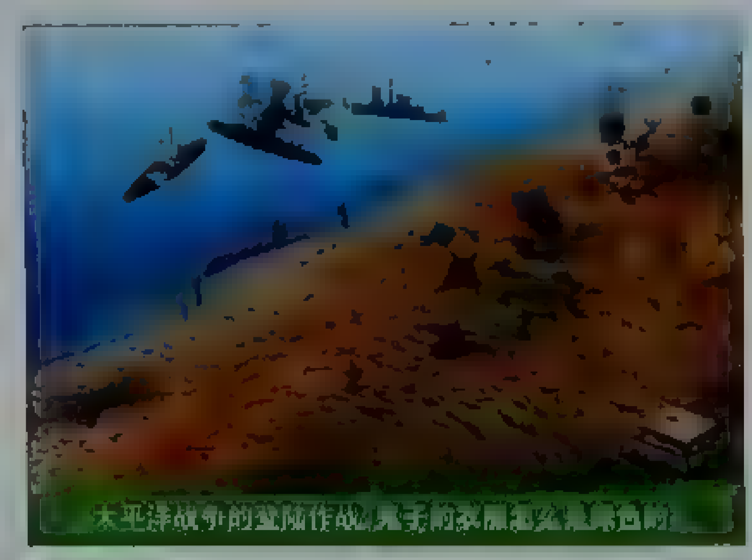
陆战任务将再现美军实施“蛙跳战术”的重要战役。为了让这部分的战斗更能再现当年历史,游戏增加了数种全新装备,英国 SAS 派出的爆破专家将是玩家破坏日军坚固工事的重要利器;两栖战斗兵除拥有强大的火力外,还能够对敌方的建筑产生双倍伤害;玩家甚至可以召唤伞兵对敌战略后方实施打击,有意思的是,实现空降作战不是依靠运输机,而是背着电台的情报员——一种新增的单位,他的使用与《星际争霸》中的 Ghost 有点相像——他具有潜行的优势,玩家要保证他活着跑到目标附近才可以呼唤实施空降作战;喷火兵,这个不用再过多解释了,对付藏身于工事中的敌人时它将派上大用场。

与真实历史一样,玩家在“太平洋战争”战役中无法进行资源搜集,很多关卡中的单位是无法再生的,战术的要求成为了第一要素,鼠标圈选之后胡乱一点的方法只能使游戏 OVER 的次数大大提高,这就要求玩家以小心的搜索、高效率的战术完成战斗,并且细心保护情报员、指挥官这样的重要作战单位。

新時期 太空

太空时代是资料片追加的第三个战役内容。在纳米时代后,地球资源因为人类的过渡开采而枯竭,地球成了一个巨大的垃圾场,为了生存,人类纷纷在太空开发殖民地。太空时代的游戏方式较前面所有的地球文明时代都有较大区别。同类的游戏中,《星球大战之陆地征战》由于使用了 AOE2 引擎来描绘本应立体化的空间战争招致非议,Mad Doc Software 当然看到了这一问题,于是在空间时代中使用了与地球任务完全不同的游戏方式——地图被分割成若干块,之间并没有连接物,各个殖民地之间是不相通的,并且所有建筑都只能在己方领地建造,这就意味着将兵工厂直接安在敌方领地的做法也是行不通的,进攻的唯一的途径就是用运输舰将士兵通过外太空运送到目的地。只有空间巡洋舰、主力舰等飞行器能够在外太空自由驰骋,它们都具备极强的火力与装甲,激光束组成的空间战斗也极其壮观。为了保证游戏平衡度,这些“大规模杀伤性武器”只能活动于太空中,其目的是保证“制空权”,保护己方的军队能够源源不断地运送出去。太空战斗机算得上是一种全能的飞行器,它既可以穿梭于外太空,也可在殖民地上空巡逻,这是一种很好的进攻与防御武器,利用它们可以完成对敌方基地的空袭,唯一的缺陷就是火力与主力舰相比微不足道,所以标准的战术就是避免与那些在外太空巡逻的钢铁怪物接触。





战役中有一部分发生在火星上的任务将回到完整地图的作战模式,玩家不必在各个殖民地之间穿梭。在陆地上,玩家的生产方式也将发生变革,例如食物的收集是通过营养液培育的农场实现的,当然每个农场中还是需要农民进行管理。在战斗单位方面加入了一种被称为“网络忍者(Cyber Ninja)的作战单位,这种忍者并不具备多高的战斗能力,他们的主要工作就是潜入敌方作战单位的生产建筑,通过植入逻辑炸弹的方法来使其停止生产,而且通过科研项目可以让网络忍者实现隐身效果,那就真的算是防不胜防了。每个种族都可以发展自己的终极武器“空间弹道导弹”,类似于 RA 系列苏军的原子弹,想想在遥远的宇宙空间中你来我往对轰的感觉还真是过瘾。当然这不是打破游戏平衡度的武器,反弹道导弹发射车就是为反制这种武器而加入的,用途与前作的自走高射炮类似。

游戏附带了地图编辑器,允许玩家自行设计单人任务,也可以将这些单人任务串接成为战役,文明编辑器也包含在内,游戏的扩展性得到了很好的体现。最后的好消息是,这款游戏可以脱离《地球时代》单独运行,而玩家在前作中所编辑的地图、任务、文明都可以在《征服艺术》中调用。

银河霸主Ⅲ

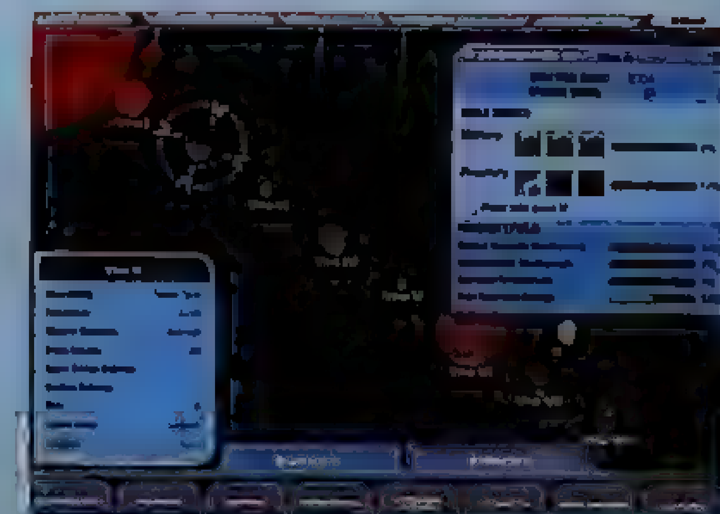
MASTER OF ORION 3

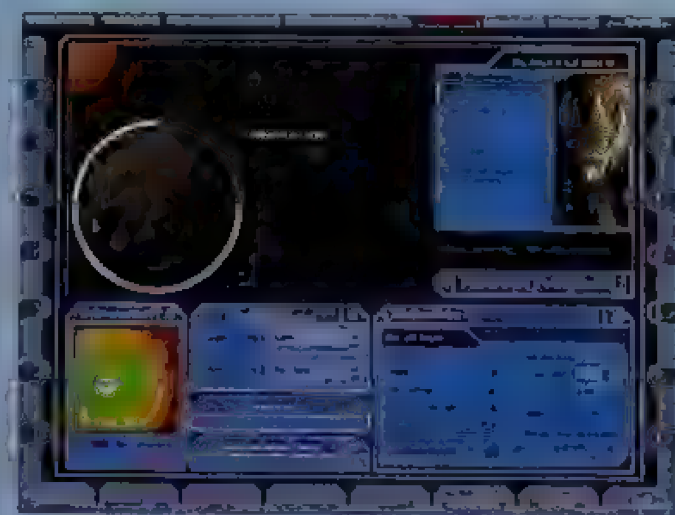
宇宙帝国类型的游戏，通常遵循所谓的“4X 模式”——即探索（explore）、扩张（expand）、开发（exploit）和消灭（exterminate）。在这个以 SLG 居多的流派中，1994 年的《银河霸主》无疑是一部经典之作，后来的同类游戏大都以它为参考标准。如今，《银河霸主III》蓄势待发，它所宣扬的“5X”概念，大有重塑该类游戏模型的意义。

帝国统治

第 5 个 x 为“体验”（experience）。既然玩游戏都是在体验，制作者为何特别强调这个呢？因为在过去的同类游戏中，都出现了这么一种情形：虽然玩家扮演的是统治者，但都往往过分参与到细节事务当中，与其说是领袖，不如说是管家。实际上，统御一个帝国，并不象开汽车那样，能够随时转变方向，而是要驾驶一艘在水道里航行的巨型游轮，必须提前预测哪儿有转弯，并提前做好准备。为了将玩家的工作从微观事务转向身为最高领导者关注的宏观事务，《银河霸主III》提出了第 5 个 X 的设想，在具体设计上做了相应的调整。

名为“帝国焦点”（Imperial Focus）的行动点系统很象我们熟悉的《三国志 V》。每个回合开始，玩家都拥有一定数量的行动点（科技水平越高，行动点越多），管理帝国的每个操作均需耗费行动点。行动点耗光后即无法进行管理，只能回合结束。在游戏初期，帝国疆域不大，玩家通常都能面面俱到。但随着帝国的扩张，再要事必躬亲就会受到精力（行动点）的限制。此时你必须将精力花在最重要的方面，而无法像以往那样关注所有星球并调整诸如矿产量之类的细节问题。当然，游戏也设计了一个助理的角色，把你不能照顾到的方面的情况及时汇总。

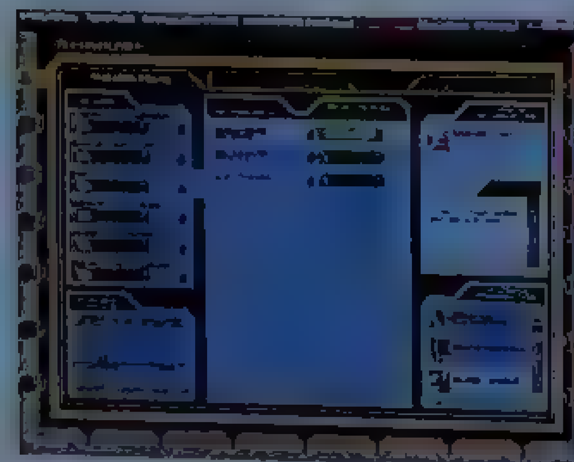




内政管理

既然不能事必躬亲，那么就必须委任官员了。为你充当各星球内政官员的 NPC 都有各自的特点。一个对科学研究感兴趣的官员，当然不适合被派往前线星球，因为他可能无法防御敌人的进攻，应该派一名更具军事才能的人去。当你无法管理某处的具体事务时，那些官员们将替你行事——当然遵循你的既定政策。政策分独裁压迫型、共和平和型、政教结合型等多种，不同的政策将导致官员们不同的行事方式。官员会随着管理经历的延长而获得能力提升，而且也有好坏表现之分，必需奖惩分明才能推动帝国的健康发展。

科技方面，划分有理论科学与应用科技两大类，虽然后者因能够直接应用而显得更有意义，不过理论科学的作用亦不可忽视，它使你能够开发出更多的应用科技。





军事力量

在军事上，《银河霸主III》很大程度的解除了玩家的直接操控权。军事力量由舰队组成，每支舰队都由一名将领率领。当你下令攻击某个目标时，无法直接指挥那些星舰，它们的作战将由将领来负责，身为最高统治者的你只好作壁上观。

虽然如此，你还是可以对军队施加一些影响：当组建或重组一支舰队时，可以调整各舰在舰队中的位置。一支舰队分为三个组：担当主战的核心组、负责掩护的救援组和在从事侦察的警戒组。调整各组的舰船组合即可影响到实际的作战效果。另外，你还能设计舰船的内部结构。越接近表面的部件越容易受损，因此应将敏感重要部件位置尽量贴近船的核心。具体的战斗是以即时而非回合的方式进行的。

游戏支持多达 8 人联线，比较有新意的是，各方都以回合制同时进行，加快了游戏节奏。整个游戏世界涵盖 256 颗恒星，每颗周围最多 8 颗行星，每个行星又最多可拥有 5 颗卫星。星球总数量将达到数千之多。君临这样庞大的宇宙世界，真可谓名副其实的“银河霸主”！■



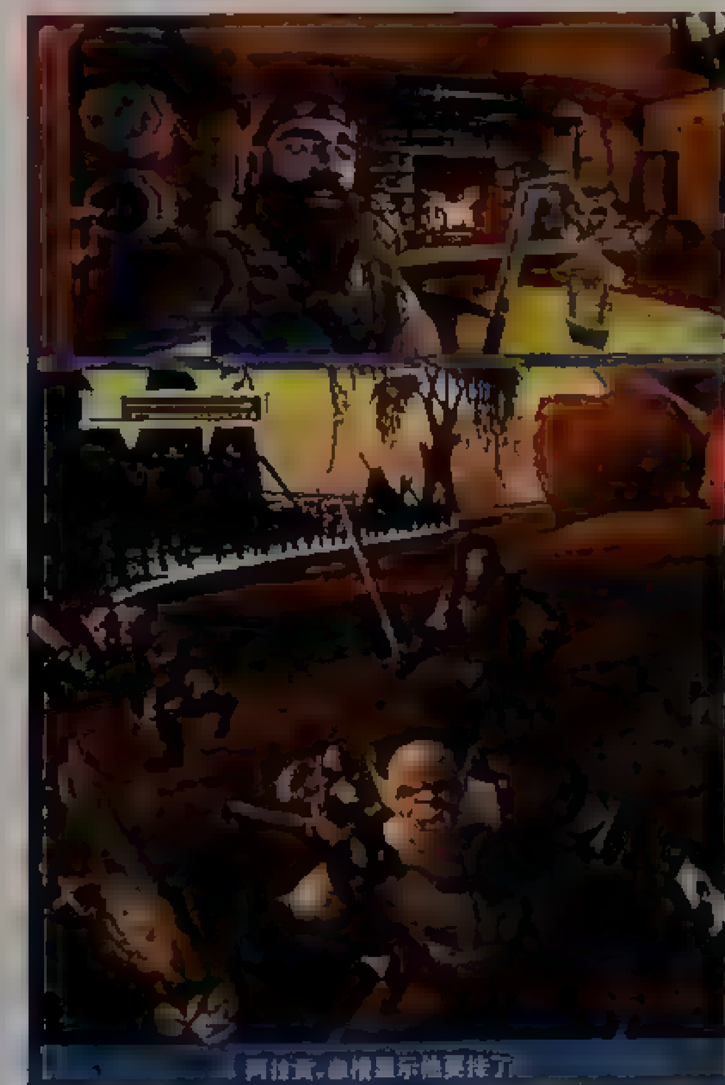
指环王：友谊之戒

托尔金的奇幻巨著《指环王》影响了全世界的几代读者，团队主角、技能专有化、冒险故事主线的概念也激发了第一代 RPG 制作者的灵感。在影片《指环王》中，我们看到一个由游侠、魔法师、射手组成的团队护送魔戒到达末日山脉。除了无法互动外，这几乎具备了一个 RPG 的一切要素。正当玩家们发出“这为什么不是游戏”的感叹之时，环球娱乐公布了由 Surreal Software 秘密开发了一年多时间的动作冒险游戏——《指环王：友谊之戒》。

三位英雄的旅程

游戏剧本采自《指环王》第一部，后两部《双城奇谋》、《所向无敌》则等待电影发行后继续推出。主角包括电影中的三个角色：阿拉贡——人类武士，人族国王伊兰代尔的后裔，拥有天生的正义感与复仇的使命；甘道夫，善良的老巫师，虽然法力有限，但他的仁慈、智慧与胸怀使他成为护戒使者们尊重的精神领袖；弗都，天真可爱的荷比族人男孩，也是魔戒的最后一个主人比尔伯·巴金斯的侄子。

大多数时间内你只能操控一名主角，由于强调对原著的忠实，所以最有可能的是叙事手法是类似《生化危机II》：操控某一主角完成一定任务后转到另一主角。少数场景中玩家能操控多名角色，至于在多人战斗的操控问题，目前还是个未知数。



近战与远攻



在近战格斗以第三人称视角进行。在远程攻击中，游戏提供了更利于玩家瞄准的第一人称视角，施法与放箭成了一个简单的 FPS。战斗中会显示敌人的血槽，方便玩家选择攻击目标。主角可以跑、跳与挡格，其中挡格技的设定参考了平面格斗游戏——挡格成功的话，可以完全消除敌人的打击，但不是每种打击都可以挡格。

并不奇幻的世界外观

世界的架构完全忠实原著，包含 Shire、the Old Forest、the Barrow Downs 等八大场景，每个场景由若干小场景构成，藏有重要装备的小场景需要解决谜题才能进入。例如在 Mines of Moria 中，阿拉贡必须使用弓箭准确的击中出现在眼前的不同目标，才能让矿车启动撞破墙壁进入隐藏地点。

在美工方面，3D 引擎表现的雾化、天气与光影效果虽不华丽，但也表现出了八大场景间的差异。在 The Mines of Moria 的大门前甚至按照原著铺就了整整二百个台阶。然而，画风过于写实——写实的 3D 画面往往显得生硬，无法表达出原著强烈的奇幻氛围，令人遗憾。

充满探索乐趣的冒险



人物没有经验值和升级，能力增长的唯一手段就是不断的获得装备。如果你愿意，甚至可以主动避免旅程中的战斗——当然 BOSS 还是躲不过的。

装备提供的附加能力非常惊人，如弗都与叔叔分别时得到的剑与软盔就能大幅提高攻防值。装备不能通过消灭敌人的方法来得到，你必须探索地图，特别是洞穴、密室。这项设定避免了繁琐的战斗，强化了冒险游戏中的“探索”精髓。制作者自信的表示：“虽然我们制作场景时所考虑的游戏时间为 15 小时左右，但是因为人物能力系统的巨大革新，使得游戏者在不断的探索与冒险过程中会不知不觉的度过更长的欢乐时光。”





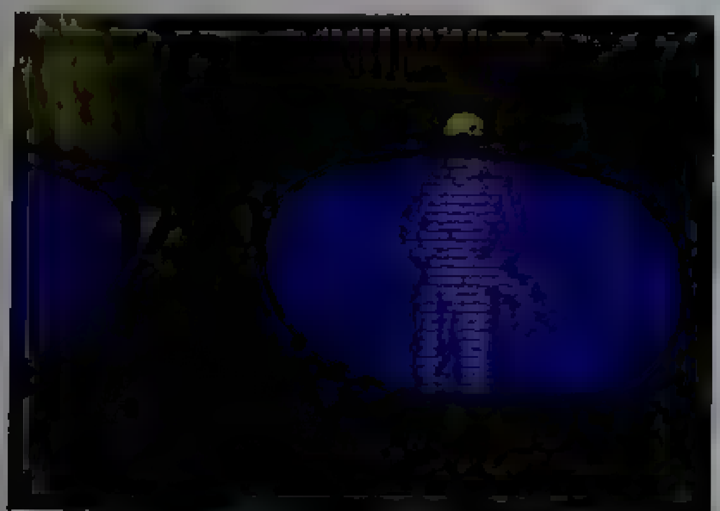
大片改编游戏的现象近年来屡见不鲜——它不需要投入很多的宣传费用，因此热衷于此的便是没有多少开发经验的中小公司，又因为要赶上电影档期，所以没法指望最终的产品是精雕细琢的佳作，只要画面中能象征性的出现电影中的主角与场景，就算达到目的了。即将发售的《指环王：友谊之戒》是否会重蹈覆辙？实在是叫人有些担心。■



詹姆士·邦德007黑夜之火

导演：美商艺电

即将上映的007系列最新一集《Die Another Day》将成为007系列影片的第20部作品，那一天肯定是全世界007迷的节日，美商艺电公司当然看到了其中蕴涵的巨大商机，在一年之前就委托Gear Box工作室负责将《007》故事搬上电脑屏幕——《詹姆士·邦德 007 ：黑夜之火》(James Bond 007:NightFire，后文简称NF)。好在企划阶段的QUAKE版007并没有得到通过，在目前公布的资料与演示视频中可以看出，这是一款以FPS为形式，以冒险为内涵的游戏，看来作为“导演”的美商艺电还是希望在游戏中保留原著的精髓。

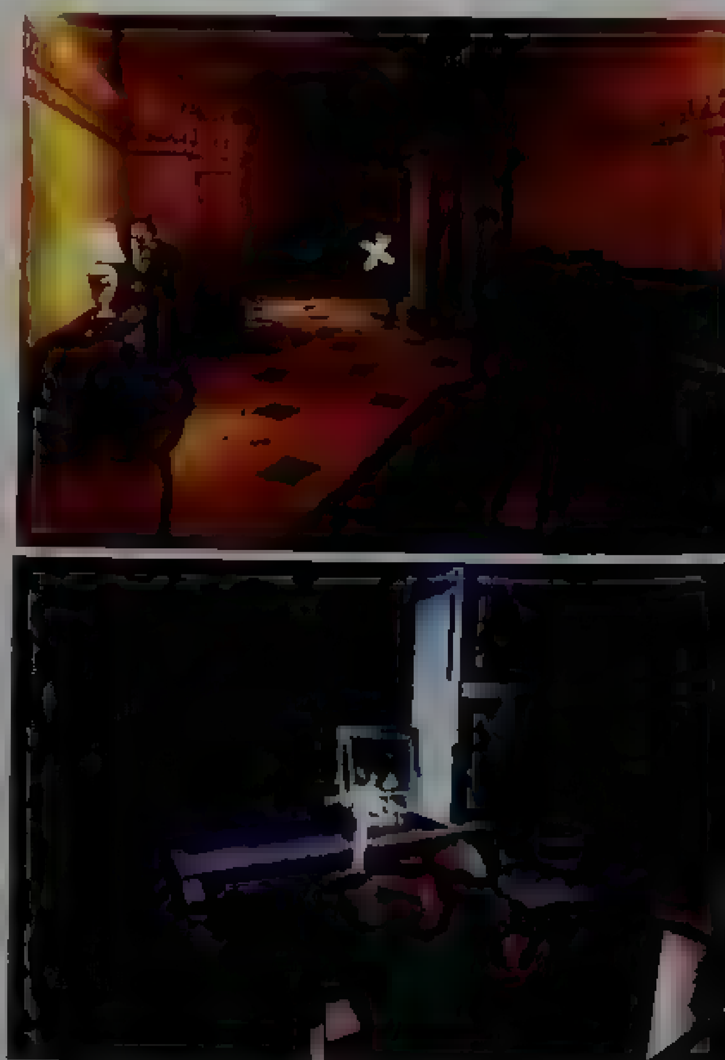


开发：Gear Box

《黑夜之火》开发组、《反恐精英：零度区域》开发组、BLACK BOX工作室

NF中邦德的军火库中包含传统的Uzi、FN P90、PGS-1狙击步枪、猎枪、榴弹发射器和火箭发射装置，当然也少不了他的招牌武器P-99华尔沙无声手枪。此外，游戏还提供了一个活跃于70年代老邦德片中的手提箱机枪。这些“常规武器”的物理特性是在CS的基础上演变而来的，每一种武器都存在不同的后座力与弹道表现。此外EA还公布了一些非致死性武器，例如麻醉、致盲装备，这些也都是为了迎合游戏的主题吧。

在007的特色装备中，游戏中提供了一个能够射出抓钩的手提电话，通过它邦德能够轻易地爬上墙壁和房顶；邦德眼镜则能够在黑暗环境中进行观察，同时另一个重要功能就是通过发射X光来达到透视效果，在潜伏任务中这应该是个非常有用的道具；在火箭筒上加装遥控装置，可使玩家在发射中不必精细瞄准，与《合金装备》一样，发射后玩家可以选择使用火箭弹的主视角，对飞行弹道进行调整，如此对付移动目标真是易如反掌；遥控机枪，玩家可以将其布置在通道、走廊的关键部位，然后藏身其后，它们能够在敌人进入射程之后自动开火射击，从而避免玩家与卫兵的直接接触；而在多部《007》影片中关键时刻大显神威的“万能手表”得到了完全再现，从目前公布的截图上就可以至少看出它有两个功能——发射激光与对讲。以上装备也许只属于NF正式版中的一小部分，EA公司正试图在年底给玩家一个惊喜。



另一个消息是，Aston Martin V12 Vanquish代替了宝马成为了游戏世界中邦德的坐骑，而在功能上依然可以变形成为各种奇怪的交通工具，例如雪地车与潜水艇。在整个游戏中五个关卡包含有追车任务。正在开发NFS6的BLACK BOX工作室受EA委托负责了汽车模型与物理特性工作，遗憾的是，目前他们并未公布关于车辆的视频资料。

编剧：Gear Box

打着007招牌的NF在剧情上与原著可谓风马牛不相及。游戏提供了15个关卡，从白雪皑皑的奥地利，到充满东方韵味的日本，再到美国纽约，更有甚者，游戏的最终关安排在失重状态下的和平号空间站。游戏任务依旧是老套的暗杀、搜索、窃取机密文件、救人质等等，而比较有新意的是，这些单人任务中可以选择多线的发展来完成。另外，任务场景的规模非常庞大，例如在纽约任务中玩家将完成从摩天大楼一层爬至顶层的任务，仅该关卡就制作了上百个不同大小的房间，以至于部分章节需要在游戏过程中LOAD地图。场景的庞大使得玩家达成任务的选择变得丰富，此外暗门这种隐藏要素的出现也使得任务路径选择的多样化得到提高。开发组声称，游戏中将会“以浓缩的方式再现前20部007影片”。

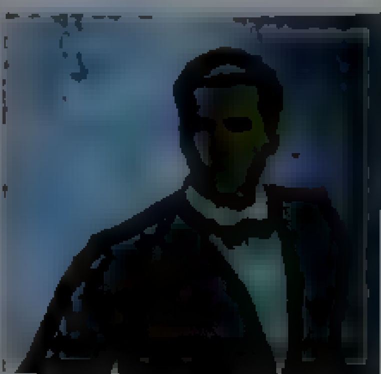
摄影：Gearcraft engine

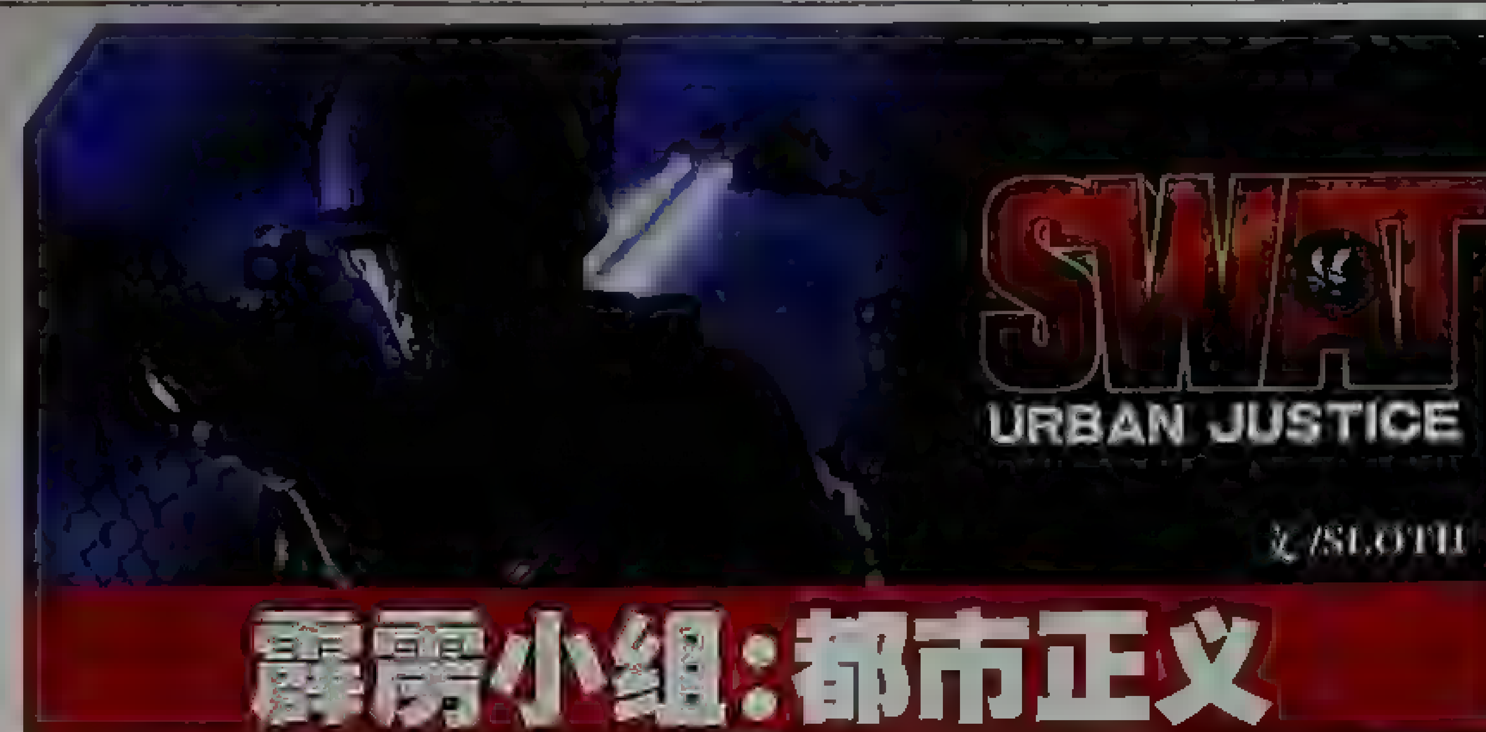
说到Gearcraft engine，它源于Q2，后打造出了大名鼎鼎的半条命，而CS便是其目前最流行的产物。而用在NF上的最新版本Gearcraft engine在功能方面进行了相当大的改进，制作组骄傲地宣称，这是目前“渲染速度最快，图象质量最好，物理特效最多的图象引擎”。007影片一向注重华丽的风格，为了体现这一特点，游戏场景大多选择在装修华丽的豪宅之中。但事实上，透过目前的截图，游戏场景的构筑还算令人满意，但在细节渲染上仍显不足。幸好人物模型的制作和光影效果的表现上，Gearcraft engine并没有让玩家失望。从目前公布的游戏画面中，我们可以清楚地看到这些出众之处。



演员：皮尔斯·布鲁斯南

正在拍摄007系列新片《Die Another Day》的皮尔斯·布鲁斯南正式加盟NF的制作。除授权对方使用自己的肖像之外，还特别为游戏扮演了物理模特。相信再配合布鲁斯南的配音，将使得游戏中的007更具魅力。■





霹雳小组：都市正义

Sierra公司历经近两年的不懈努力，终于要推出霹雳小组的下一代产品——《霹雳小组：都市正义》(SWAT:Urban Justice，后文简称UJ)。玩家们不久就会有机会体验到它与众不同的魅力了。

并不重要却必不可少的故事

2006年，洛杉矶正在庆祝城市建立225周年，而与此同时一些黑帮也在趁此机会巩固自己的势力。其中三个帮派——疯狂骑手(Loco Riders)、狂暴男孩(Krazy Boyz)和康普顿187(Compton 187)——挑起了一场帮派战争。殴斗、火拼的情况每天都有发生，且愈演愈烈。作为洛杉矶霹雳小组的队长，你将带领你的队员们制止诸如银行抢劫、绑架等犯罪活动，恢复城市的和平。在单人模式里，你将会接受并完成16个任务。而且在某些特定的任务中，玩家们还可以在洛杉矶的标志性建筑群中作战，如Olvera大街、市长庄园以及格里菲思天文台等等。

完全改头换面的SWAT

UJ采用了全新3D引擎，人物模型栩栩如生。据制作小组称，游戏中各种人物的面部是由5000个多边形构成的，而且还有丰富的表情，嘴唇也会随着人物说话而进行同步的动作。新作中，所有的角色进行攻击时都有自己独特的打击部位，Sierra公司采用了动态捕捉技术(motion-capturing)实现了所有这些打斗过程。另外，Sierra在UJ中提供了更丰富的多人连线游戏模式，预计有望达到8种，而且支持最多24人共同游戏。游戏也将提供场景编辑工具，你可以设计不同的任务地形，安排霹雳小组人员、人质与嫌疑犯所在的位置，甚至可以改变光线的强弱、游戏的脚本或调整敌人的反应能力！

Sierra公司花了很长时间来研究“霹雳小组”系列早先作品的游戏规则，经过慎重考虑后决定在新作中采用一种全新的游戏概念——UJ中队员不再拥有洛杉矶警察局的警察执照(LAPD license)了。正如游戏高级策划人员Rod Fung所言：“使用洛杉矶警察局的警察执照事实上已经很大地限制了我们在游戏中所做的事情。我们想创造一个接近现实的、真正的霹雳小组。”这次玩家们将成为一支名为“洛杉矶霹雳小组”的成员，你可以从六个不同的角色(四男两女)中挑选自己喜欢的人物，其中每个人都有自己不同的特点，包括步行速度、体重和对疼痛的忍耐力等。另外，你将有可能使用一些完全自己定制的装备。举个例子来说，现实中洛杉矶警察局的霹雳小组是不使用防暴盾牌的，但设计师们会把它作为一个特别的装备加入UJ。所有这一切使这款新作增加了更多的娱乐成分。

UJ当中增加了很多执行命令的选项。比如你可以命令队员们“breach to contact”(突破直至找到目标)或者“Probe to breach point”(谨慎搜索目标)等等。值得注意的是，现在搜索时队员们的动作要比前作中快的多，所以玩家们要更加慎重地选择各种指令，并要对突然发生的情况作出比以往更及时的反应。与以往系列游戏的规则相比，UJ还对很多细节作了相应的改进，比如你可以扔下或捡起任何枪支以及各种格斗器械。如果罪犯反抗，你甚至可以用枪柄猛击其腹部制服对方。

极大丰富的SWAT武器装备

在UJ中，游戏中独特的武器系统使得玩家拥有更多定制武器的权力。在游戏中，大多数枪都可以用一种叫hardpoints的类似于点数的东西给武器升级。至于武器的种类玩家绝不会失望，你可以挑选诸如MP5、MP5SD、MP5K、MP5 PDW、UMP45、M4 RIS、H&K G3、H&K G36C、P90、Steyr Aug、M4A2、AK-47、AK-74U、AN94和Super 90等大家熟知的枪支作为主要武器。相信各位武器迷一定会心满意足了。

全新UJ中处处都能体现出开放性。比如，你可以自由地为队友装备各式头盔、护肘垫、防弹背心、迷彩服、护目镜、防毒面具甚至是太阳镜。这里另有一点需要注意，UJ的游戏系统会分析每个队员的所有装备(包括弹药)的重量，根据装备的轻重情况来减慢队员的行动速度，应该说这是第一款真正的能根据装备消耗情况来计算负重，从而改变角色移动速度的游戏。



UJ计划将在今年秋季推出，Sierra公司准备于今年在美国加利福尼亚州的圣约瑟召开的游戏开发公司会议上正式发表这款游戏，或许那时推出的游戏正式版本还会带给你更多的惊喜。■





流星蝴蝶剑.net

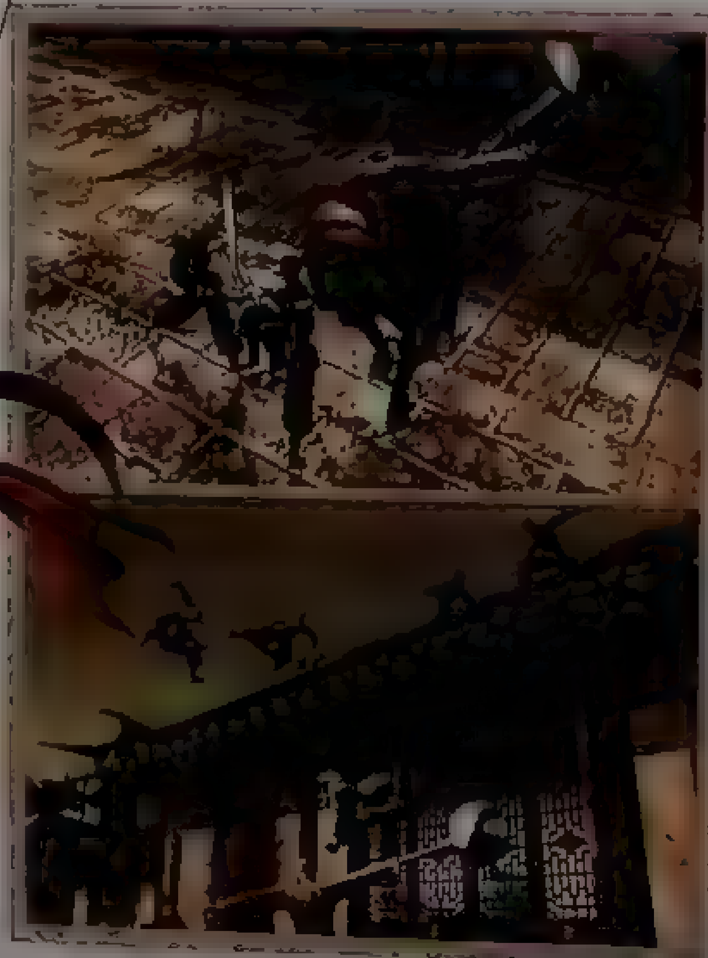
文 /DSotM

流星·江湖

流星蝴蝶剑.net》改编自古龙著名武侠小说《流星·蝴蝶·剑》，是一款基于现今最热门的局域网对战（LAN Battle）所产生的作品。游戏中玩家饰演小说中所描写正邪两派之中的暗杀高手，以团队的方式进行战斗，但又不同于玩家熟悉的《反恐精英》（Counter Strike）或《雷神之锤》（QUAKE），玩家将享受到冷兵器格斗混战的快感。

游戏中，你可选择正邪两派角色各8位来扮演，同时又可选择十余种兵器。根据所使用的兵器不同，将会有各种不同的战斗动作及武功绝技。玩家将利用自己所善用的兵器及武功，在25个各有特色的战斗场景中，找寻地利优势，善用正面搏杀、躲避隐藏、暗中刺杀、高处射击等方式，配合己方的团队合作，以达成游戏的最终目的。

游戏最大的优势在于新颖的武侠题材。制作公司利用以往的武侠游戏制作经验，以及人物的武功招式动作，全力打造出新一代的武侠表现方式。玩家将会欣赏到刀光剑影、飞檐走壁、空中交锋等等，有如著名武侠影片《卧虎藏龙》般的特效动作，同时亲身体验到小说中武林高手的风范。



蝴蝶·美术

根据小说的意境衍生出的图像，依据程序所研发出的技术，完全应用于场景之中，如：雨天水滴、浅水波动的水花、雪地的脚印、落叶风吹……种种的真实表现。最新研发出的“第三人称目标锁定式镜头”，于场景中绝无死角，使玩家在游戏中更加顺畅。镜头表现则采用拖曳的方式，尾随于玩家操作角色的后方。而当玩家攻击某一角色时，镜头自动会转成锁定式，充分展现出玩家与对手生死决战的效果。



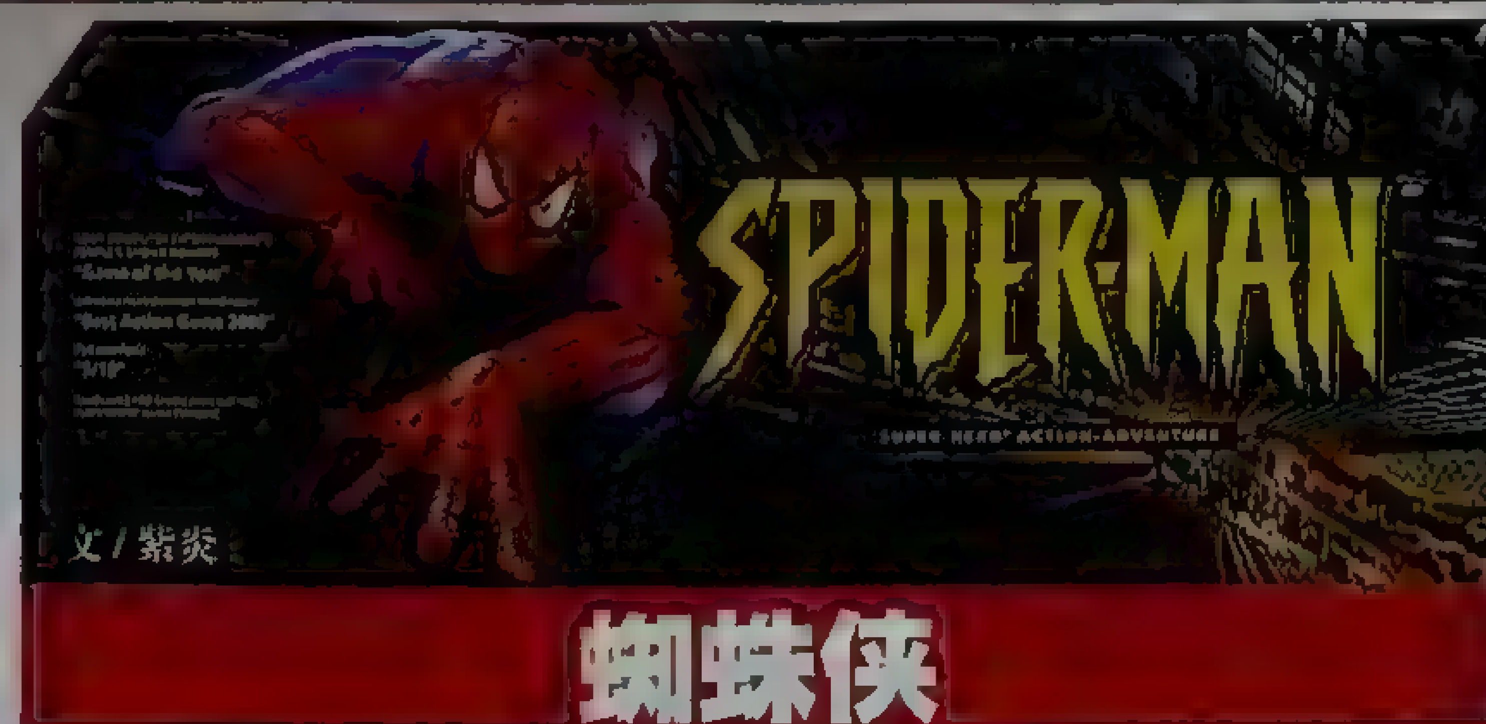
全3D式的立体设计，玩家将可完全自由地活跃在场景之中，上上下下，取得地利的优势；或是找到隐避之处躲藏。场景中的对象不再是固定的，玩家可以见到会移动的平台、会破碎的地板等等，角色站在上面将会有动态的变化。场景中也会有可利用的对象，玩家可利用它们达成任务。如会掉落的石头，只要将对手引到该处，即可发动陷阱攻击对手。

剑·模式

游戏中提供了时下流行的局域网对战模式（LAN Battle Mode）和因特网对战模式（Internet Mode），但又有别于现阶段网络对战的传统类型，《流行蝴蝶剑.net》主要以“动作”为基准，而非射击游戏。玩家将如同格斗游戏般与对手进行战斗；同时以多人联机的方式进行，江湖门派之争被展现得淋漓尽致。

玩家以键盘配合鼠标来操作角色，完成“移动”、“跳跃”、“一般攻击”、“连续攻击”、“绝招攻击”、“换武器”等一系列动作。游戏中，采用回合场次进行游戏。在每场所限的时间内，达成游戏中所设定的目标，即为获胜。游戏的基本方式是以两军对战为主。玩家进入前必须先选择所要加入的队伍，“红队”或“蓝队”，两队在每个关卡的任务之中，先行达成任务的一方胜利。

玩家需操作角色，在灵活使用各种攻击招式的前提下，利用招式间的“速度”、“力量”、“伤害范围”等因素，施展出最有效的攻击，享受格斗般快感的战斗模式。由于游戏中所有角色皆为玩家操作，所以更多地需要相互配合，每个人运用自己所熟练的武器，力量强大的队友与敌人正面交战，后方则有使用弓箭的队友支持，同时暗处还有队友使用匕首伺机暗杀敌人，同心协力并肩完成任务，享受到另一种与众不同的团队合作乐趣。■



蜘蛛侠

文 / 紫炎

学生彼特·帕克在和同学们一起参观基因生物实验室时，不料被一只实验用转基因蜘蛛咬了一口。从此他经常感觉自己体内有蜘蛛在爬行，左右他的行动，让他的举止行为与蜘蛛无异。彼特能从手指尖喷射蛛网，攀爬墙壁，在建筑物之间飘荡。他的超人生活起初似乎过得很平静，直到有一天他敬爱的叔叔被人谋杀了。悲痛使他体里蕴藏的力量在膨胀、沸腾，力量变成愤怒的呼喊，他决定为死去的叔叔复仇。格林·高伯林是彼特·帕克同学的父亲，同时也是个天赋极高又无恶不作的恐怖科学家，而他正是一切阴谋的制造者……这是目前正在国内上映的电影《蜘蛛侠》，我们下面所要说的游戏也由此应运而生。

影片到游戏的流行转变

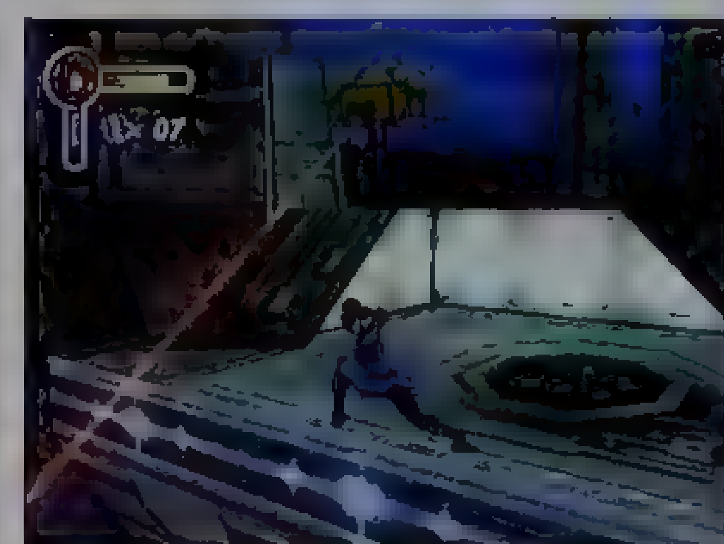
由Neversoft Entertainment开发，Activision发行的动作游戏《蜘蛛侠》（Spider Man）将电影中让人心驰神往的蜘蛛侠形象带到了电脑中，重新包装展现在广大玩家的面前。

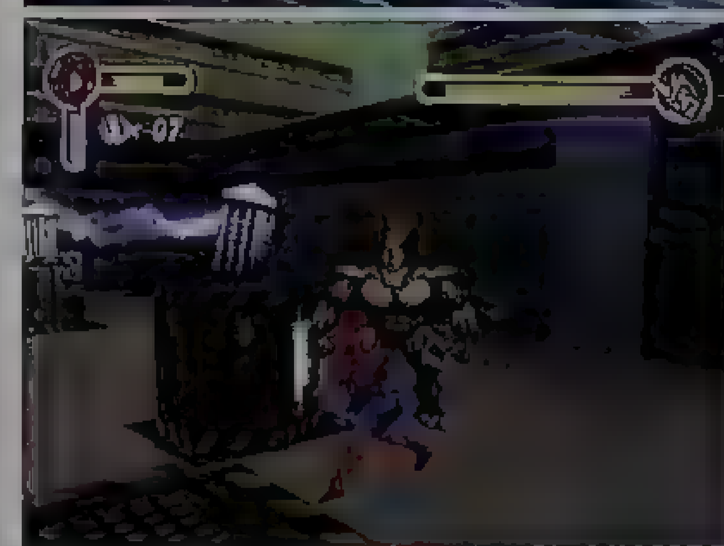
跟随蜘蛛侠，玩家来到纽约城。一件看起来很小的犯罪事件却预示着一个更大的阴谋即将爆发，而玩家的任务，就是揭露整个阴谋，拯救这座多灾多难的现代化大都市。游戏中蜘蛛侠可以凭借的东西，除了闻名的蜘蛛丝和拳脚功夫，更重要的当然还是玩家们的智慧。



蜘蛛特技

作为动作类游戏，蜘蛛侠攻击的方法虽然简单，但是组合起来的连续技却是丰富多样的。最基础的拳脚攻击，以及最低级的蛛丝缠绕技能是对付游戏初期低级敌人的最佳方法，你可





以用细而坚韧的蛛丝将敌人完全困住，省去不少麻烦。而到游戏的后期，面对强大的敌人，你则需要强有力的蛛丝球进行毁灭性的攻击。一旦被团队敌人包围在死角里，你可以在身体周围构成一个蛛网防护罩并使其爆炸成碎片攻击这个范围内所有的敌人，这也是常用的最佳脱身术。当然，蜘蛛侠最擅长的还是秘密行动，在敌人的眼皮底下完成几乎不可能完成的任务才是最大挑战。为此，游戏提供了一种蛛丝飞爪的能力，玩家可以直接向墙壁或天花板射出蛛丝然后立刻把自己拉到那个特定的位置。在大多数情况下，有效使用墙壁爬行能力可以使游戏更加简单。

蜘蛛侠和他的老朋友们

作为蜘蛛侠，玩家必须在30个关卡中奋战。游戏中包含了蜘蛛侠漫画中最著名的敌人，例如Rhino、Mysterio、和Octopus博士。当然玩家也可以从蜘蛛侠的盟友处得到帮助，其中自然包括另一些Marvel漫画系列中熟悉的面孔。他们提供的信息将给与玩家极大的帮助，很多时候，他们也是克敌制胜的奇兵。

坦言

游戏全部使用3D引擎制作，完全的立体感将完美再现蜘蛛侠临空飞越城市的动人场面。“PC版本包含改良的角色模型，它们使用了更丰富的多边形和16位纹理。游戏将支持更高的分辨率和显示彩深（根据硬件的情况）。声音质量也得到了改进，所有的声音样本都采用了44.1KHz格式。最后、但绝非无关紧要的是游戏的控制将是完全可定制的，对键盘和游戏手柄都有良好的支持。鼠标虽然也需要使用，但只是在游戏的菜单界面中。”从主程序员Jason Maynard自信的话语中，我们也许可以对这个游戏更多一份期望。

炎炎夏日，让我们期待着和《蜘蛛侠》一起到摩天大楼上面去吹吹风。■



■名称 Robin Hood ■类型 即时策略 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 B+



文 / 炎克狼

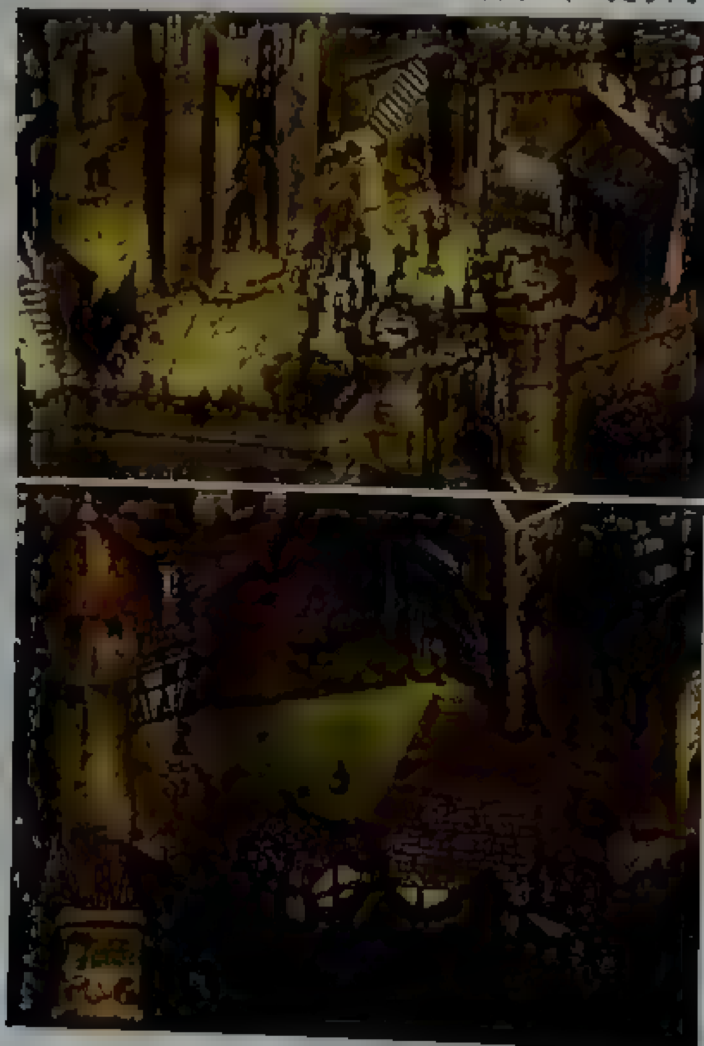
罗宾汉·舍伍德森林的传奇

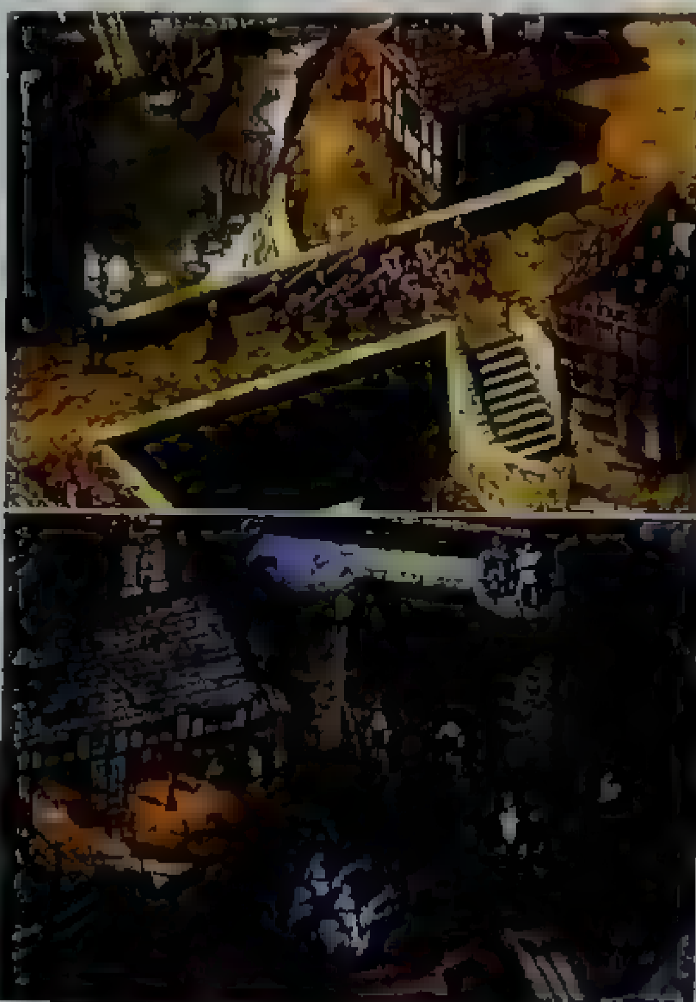
电影再次改编成游戏

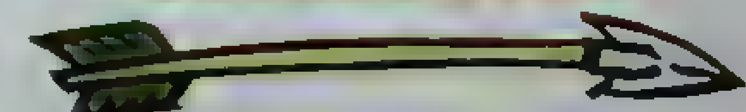
凯文·科斯特纳主演的好莱坞影片《侠盗罗宾汉》（Robin Hood Prince Of Thieves），相信此间的玩家都会有所耳闻。关于罗宾汉的电脑游戏，记得在多年以前也推出过文字冒险游戏，此次则是以流行的实时战术风格再次登场，由曾经制作过《赏金奇兵》的德国 Spellbound 小组研发。玩家被带回到英国 12 世纪那个动荡不安的年代，残暴的约翰王子绑架了理查德国王，窃取大权并把忠于国王的王公大臣全部关押起来。玩家的任务就是扮演著名的侠客罗宾汉，运用出色的策略与战术，打倒残暴的约翰王子，救出囚房内的国王和大臣们，最终重新统一大英帝国，拯救水深火热之中的黎民百姓。

赏金奇兵资料片？

整个故事剧情被分在 40 个场景任务中，每个场景都将为玩家提供不同的选择路线，在某些关卡中还穿插了大量多元化的另类小任务，比如：①罗宾汉在敌人众目睽睽之下，手无寸铁渗入城堡内救出人质；②指挥强大的 NPC 军队来阻止敌人的侵犯；③埋伏在树林深处偷袭敌人的军队。《罗宾汉》采用了《赏金奇兵》的改良引擎，成功再现了中世纪闪亮的盔甲、舍伍德森林、诺特汉姆城堡、小桥流水、国王秘室等迷人风景线。每个场景除了有白昼、黄昏、黑夜等天色变化外，还首次引入了场景季节转换系统，当玩家重返同一地点便能感受到不同的季节特点。游戏仍然遗留了《赏金奇兵》中的半透明设计，提供了更为宽广和错综复杂的室内场景。游戏全程采用了中世纪西洋配乐，在树叶的沙沙声、潺潺的流水声和森林中野兽的嚎叫声衬托下，将带给玩家身临其境的奇妙感觉。







值得称赞的游戏互动性

《罗宾汉》中的 AI 系统最典型的特点是加入了敌人等级设计，导致战场中的敌人活动范围会随时随地发生变化。通常低等级士兵会手持长矛在自己的范围内巡逻，中等级士兵则在固定岗位处于警戒状态。如果玩家暴露了自己的行踪后，高等级军官便会命令周围低等级士兵列成方队，向你藏身的地点突击而来。一旦被敌人抓住，敌人会根据玩家的行为选择是将你关进牢房或是就地正法。敌人对声音非常敏感，玩家很有可能因为自己行动上的小纰漏而死于非命。此外，制作小组还为游戏设计了多达 50 种不同性格的 NPC 人物，它们不仅为游戏增添了不少光彩，同时也为玩家作战带来了意想不到的危险。因为 NPC 在大多情况对你行动无动于衷，但当他们发现死人或看见你杀人时，会立即变得惊惶失措，这将惊动附近巡逻的敌人，使你精心策划的战术功亏一篑。

体验罗宾汉的真实生活

《罗宾汉》在游戏中运用了英国 12 世纪独有的战斗方式和武器，围绕以罗宾汉为首的 5 位各具特长的传奇人物而展开。玩家能利用陷阱、伪装、匍匐、攀爬、奔跑、跳跃、开锁、潜行、躲藏、撒网、翻墙、伏击等精彩绝技和敌人作战。5 位主角全都配备了当年最出色的武器，从长枪棍棒到罗宾汉的弓箭飞镖，从角色的拳头到随处可捡的石头。为了能在激烈的战中控制多名角色作战，游戏运用了《赏金奇兵》中的预定行动功能，它可记录每个角色的连续 3 个动作，玩家既能让罗宾汉用弓箭同敌人单打独斗，也能召集同伴发动一场大规模的遭遇战。但《罗宾汉》仍属于实时战术类游戏，“圈选点击”的简单方式将无法令你体会到游戏的本质乐趣，凶残的敌人也将在几秒钟内把你送回老家。



《罗宾汉》已经秘密开发了 1 年之久，目前正紧锣密鼓进行最后的测试。计划在今年圣诞节时先在欧洲和北美上市，随后才会摆上全世界的游戏货架。到时候让我们一起回到古代的英格兰，手持弓箭去体验绿林王子罗宾汉的传奇故事吧。

A ■名称 Sakura Wars3 ■类型 回合策略 / 恋爱养成 ■制作 世嘉公司 ■代理 第三波 ■上市 2002 年底 ■版本 中文版

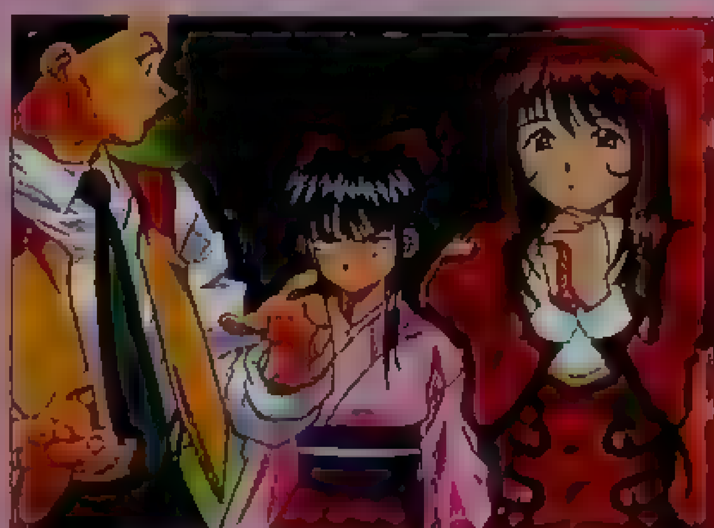


樱花大战Ⅲ 巴黎在燃烧

樱战系列是日本著名游戏公司“世嘉”的招牌作品之一，相信国内有不少玩家都是其“土星”版的拥趸。中文版的引进，无论对电脑玩家还是家用机玩家来说，都是一大喜事。

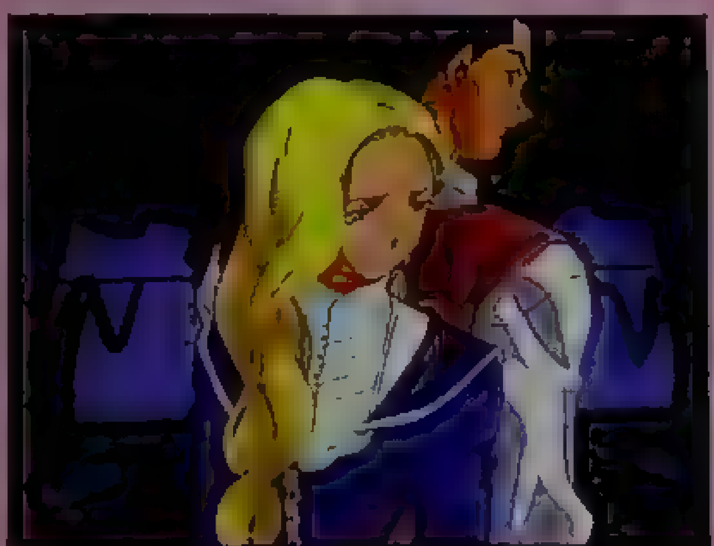
永远的金字招牌

樱战系列如此受欢迎，与其过人的创意，精心的制作密不可分。游戏被设定在架空的日本太正年间，为对抗神秘的黑暗势力，帝都建立了秘密组织华击团，而我们的主角大神一郎受命担任华击团队长。游戏以保卫帝都为主线，确定其战略部分的游戏特色，但又将恋爱穿插其中，复合的形式奠定了本系列独一无二的地位。与游戏的创意相比，其制作的精良更是锦上添花。由著名漫画家藤岛康介主笔的人设，日本知名声优的倾力配音及演唱，加上天才制作人广井王子的监督，使游戏水平自然走在业界的前列。



飞跃巅峰的作品

《樱花大战Ⅲ》是被制作在世嘉末代主机 Dreamcast 上，新的硬件环境大大增强了游戏的表现力。三代不仅使用了更丰富的色彩，将 2D 绘图推向极限，还充分发挥了 3D 机能的强大表现力。战斗场景全部由 3D 构建，新光武 F 的形象更因其细腻的 3D 建模、光滑的材质表现、多角度的镜头描写而愈加威风凛凛。游戏中，玩家们可以从片头就体验到三代的不同凡响，高清晰的动画，配上新 CG 技术描绘的战斗，无论人物的美型还是动作的力度感，都会让玩家赞叹不已。全新的背景全新的人物使此作成为该系列注入新生命的一代，同时也是樱战的巅峰之作。



全新环境打造全新角色

地点在巴黎——花之都，浪漫之都。在帝都保卫战后，大神一郎受命到法国留学。其实他身负秘密任务，就是担任新生的“巴黎华击团”队长，对抗神秘的蒸汽兽，守护花都巴黎。这次的团员由来自各地的五位灵力少女组成，新的成员各具异国特色，对习惯了帝都花组的玩家来说是否感到新鲜刺激呢？樱战系列的女性角色一向个性鲜明、极富魅力，故而恋爱成分甚至成为很多玩家玩樱战的原动力。性格迥异的五人临时拼凑成的“巴黎华击团”，可够队长大神头痛的了。游戏沿用传统风格，战斗的间隙穿差生活琐事，玩家就要在这些点滴中恰当抉择，赢得队员的好感和信赖，令华击团上下一心，共御外敌。期间还穿插了大量感人场面，细腻的描写，展现各女主角不同的内心世界，而大神君不断解开女孩心结，令其芳心默许的似水温柔，亦让玩家怦然心动。



新的系统 新的体验

一二代著名的 LIPS 系统广受好评，其互动性为其他恋爱游戏所不及，特别是它注重体现玩家自己的个性和爱好，被称为“美少女恋爱育成游戏之里程碑”。《樱花大战Ⅲ》中，这一系统更有加强，新加入了 ANALOG LIPS 模式，玩家可以控制回答问题时的力度，例如赞扬时的热情程度等，这样，以前难以通过简单问题表现的情感就得以解决。游戏中的战斗模式，也在此代中有所更新。三代战斗的基本点同前代相似，但是以最大行动值来限制各项行动，角色的每个动作都会扣除一定的行动值，这样的设计摆脱了俗套的“移动”、“攻击”、“防御”模式，令玩家可以自由部署，灵活控制。

《樱花大战Ⅲ》同前代一样亦是精心之作，处处体现着制作者的用心。其中数个小游戏都颇具创意，且可以在通关后的“巴黎一日”模式中挑战各级难度。游戏的音乐也耐人回味，同前代一样都有收藏 CD 的价值，而结尾曲《未来》更是听之不厌……《樱花大战Ⅲ》的汉化版，使我们有机会真正领略樱战系列飞跃一代的魅力，而樱战四代已经发售，五代亦在制作之中，对中国的樱战迷来说，这些真是值得期待。

永远的樱花大战，永远的梦

——“群樱会”漫画大奖赛活动通告

在第三波重磅出击的《樱花大战Ⅲ》即将上市之际，第三波樱花社将与我刊联合举办“群樱绘”《樱花大战Ⅲ》漫画大奖赛。给你一个充分自由的空间，用最靓丽缤纷的色彩，描绘这些曾经与你并肩战斗过的女中豪杰，有血有肉充满朝气的花组美少女们！所有花组的忠实拥趸，请拿起画笔，描绘你心中的最爱吧！

活动办法及所设奖项如下

1、参赛画稿的内容必须以《樱花大战》系列中的人物形象或故事为主题，单幅画或四格、漫画均可。绘制手法不限，允许自由发挥。

2、参赛画稿必须为手绘原稿（复印件无效），钢笔或毛笔绘制（铅笔画稿视为无效），黑白、彩色均可，画幅规格不限。

3、参赛作品请寄至：（100037）北京 813 信箱“镜花园”栏目组收，并请务必在画稿背面注明“游戏漫画大奖赛参赛作品”字样，以及作者姓名、联系地址及电话。所有未注明参赛字样的画稿，均作为投稿处理。

本次活动特设以下奖项

一等奖 1 名：PS2 一部及《樱花大战Ⅲ》游戏一套

二等奖 3 名：GBA 一部及《樱花大战Ⅲ》游戏一套

三等奖 10 名：《樱花大战Ⅲ》游戏一套、限量珍藏海报或游戏周边小礼品一份

（以上奖品均由第三波公司提供）

* 本活动截止日期为 2002 年 10 月 31 日，以当地邮戳为准。获奖者名单及部分作品将在我刊 2002 年 12 月杂志中公布。

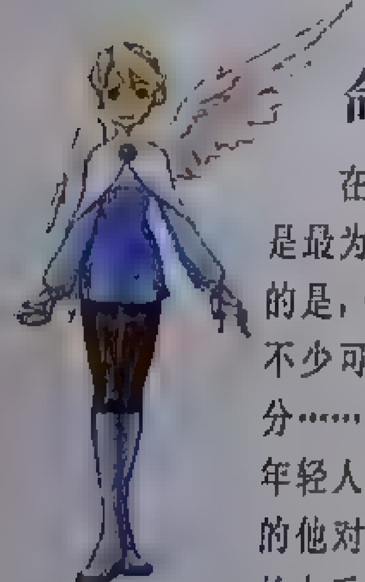
■名称 龙战士Ⅳ ■类型 角色扮演(RPG) ■制作 CAPCOM ■代理 [illegible] ■上市 [illegible] ■版本 中文版

A



龙战士Ⅳ中文版

1993年，"格斗天尊"CAPCOM介入RPG界，《火焰的气息：龙之战士》在当时最为流行的游戏主机SFC上正式诞生。后来，首作的副标题"龙战士"成为人们对该系列的称号。在长达八年的时间里，"龙战士"总共推出了四部作品，两部SFC版、两部PS版，除GBA版的《龙战士Ⅰ&Ⅱ》和PC版的《龙战士Ⅲ》以外，该系列尚未有过任何跨平台移植，足以看出CAPCOM对该系列作品的重视。新近移植PC的《龙战士Ⅳ》更是该系列的巅峰之作。



命运！两人的传奇

在所有日式RPG中，剧情是最为重要的成分。与众不同的是，《龙战士Ⅳ》的剧情中有不少可以称之为"忧郁"的成分……一切从一个名叫Ryu的年轻人开始，幼时曾遭遇不幸的他对自己的身世一无所知。长大后，他决心揭开身世的秘密，在长途跋涉的旅途中，他遇见了一位叛逆出逃的公主和一名勇猛的骑士，并加入他们的团队。此时，另一个神秘的角色突然出现，他就是Fou-Lu帝国的第一任皇帝，当三人发现他时，他正好从千年沉睡中苏醒，准备夺回失去的帝国。《龙战士Ⅳ》为我们讲述关于Ryu和Fou-Lu这两个人的传奇故事——两个命运紧紧相连的人的故事。整个剧本连贯性非常之强，一旦投入，很难罢手。



战斗！队列的出击

在战斗中，最多可以六名角色共同作战。由于人数较多，所以采用了类似"幻想水浒传"的分排作战——前排是强壮的战士，后排是擅长施展魔法和远程攻击的其他角色。当然，这也不是固定的排法，在游戏中，你可以为根据自己的队伍的状况和面对的不同敌人设置出很多非常实用的阵型。值得注意的是，后排小组拥有一个攻击指数，有足够攻击指数的角色才能够施放魔法，攻击指数是战斗胜利的关键。



连击！超强黑魔法

对于RPG的魔法，笔者一直认为一套完善的魔法系统要比单纯的魔法种类数量更重要。在本作中，魔法分"Status"（白魔法）和"Physical-Attack"（黑魔法）两类。白魔法和其他RPG大同小异，而黑魔法却颇具新意的引入了"连续"和"组合"两大概念，正是它们使《龙战士Ⅳ》的魔法系统倍受日本玩家推崇。

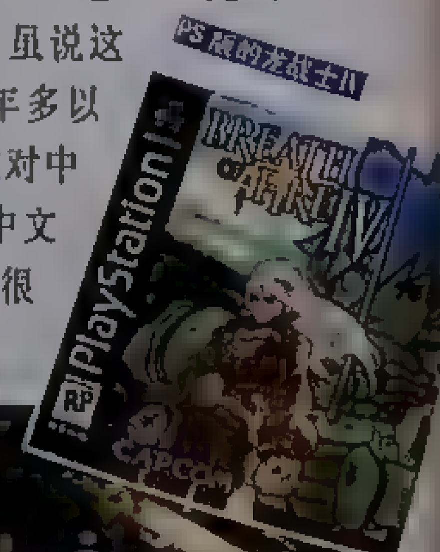
"连续"类似于格斗游戏中的连续技，当然，它并不是要你快速完成各种搓招动作，而是指在同一回合内让几位角色使用相同属性的黑魔法，魔法威力随着使用次数的增长而增加，在对付强悍的敌人时非常实用。"组合"则是按照一定的规律将各种黑魔法按顺序施放，使出威力更为强大的组合魔法，如先"火"后"风"是"重击火"，先"水"后"土"是"狂风暴"。随着对魔法的领悟，会有数不尽的魔法组合供你使用，战斗亦因此变得乐趣无穷。

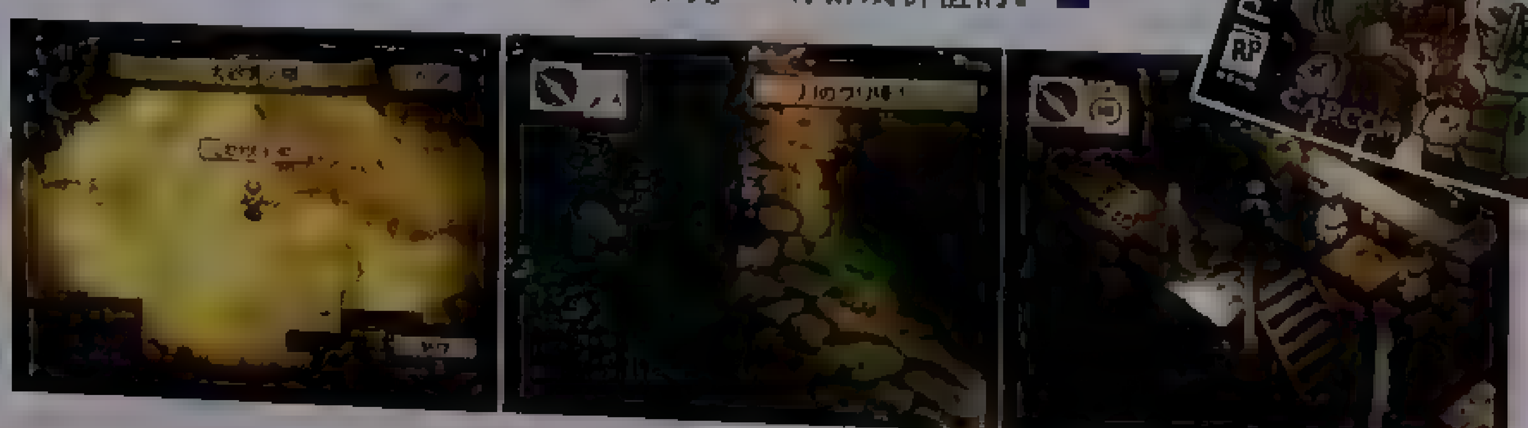


飞龙！变身大作战

和前作一样，主角可以进行龙之变身，变身后除基本属性大幅上涨外，还能使用更为强大的魔法，战斗力自然是当之无愧的最强！不过变身成的龙各项能力并不以主角等级而定，算是一个独立角色，需要专门培养。培养方式就是完成一些小游戏，积累点数用于龙的升级。虽然这会耗费不少时间，也不提高主角的本身能力。不过到了游戏中后期，各大BOSS的凶残程度超乎想象，只有实现超强变身后方能与之一搏！

作为日本五大国民RPG之一，"龙战士"的辉煌早已家喻户晓，虽说这第四代作品早已是一年多以前的"老"游戏了，不过对中国玩家来说，这次完全中文化剧情的PC版本还是很有游戏价值的。■





A-

■名称 [illegible] ■类型 角色扮演/回合策略(RP/ST) ■制作 [illegible] ■代理 [illegible] ■上市 [illegible] ■版本 中文版



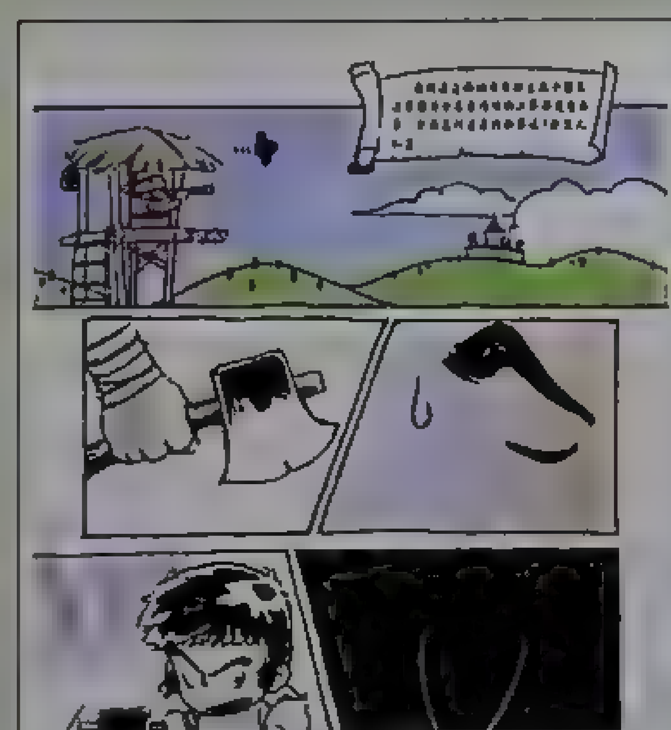
炮灰向前冲



"炮灰"是啥米呢？咳，说来可怜！就是那些在战场上为元帅将军大人奋力厮杀的小兵们。正所谓"一将功成万骨枯"，这些为国家立下汗马功劳的普通战士们在战斗中也是最容易送命的倒霉蛋。作为在游戏中做惯了统帅和英雄的各位，大家对于该种尴尬角色大多是不屑一顾的了。不过，如今有一款新作《炮灰向前冲》却偏偏反其道而行，就是要让诸位大虾做一回"炮灰"来展开游戏。

争夺美女爆发的战争

伊司卡星球东南方的塔鲁克大陆上，被贾费尔山脉分隔的两个国家多不里斯王国和迦太格尔王国竟因为两位国王同时爱上一位神秘的MM而破裂，双方甚至闹到了兵戎相见的地步，战争一触即发。两国街头人心惶惶，开始征兵备粮。我们的游戏主角——炮灰也被征召入伍，可他不甘心为了这莫名其妙的理由参战送命，于是和童年好友马瓜一起做了逃兵。在军队的追捕下奔波逃亡的他们被迫加入了一场又一场的战斗，最后竟然解救了两个国度，恢复了大陆的和平，并成了百姓心中的大英雄。怎么样，"丑小鸭变天鹅"情节是不是足以让各位忘却开始时身为"炮灰"的不快了呢！



《炮灰向前冲》也有漫画版本

传统的战棋模式

《炮灰向前冲》采用RPG+SLG的游戏方式，就是我们熟悉的日式战棋了。在RPG的冒险过程中，可以经历曲折的剧情，每个不同的NPC人物在不同环境下都有不同的语言和动作，当角色与之接触时不但能进行个性化的对话，还会触发不少有趣的事件。

当然该游戏的可玩性主要还是由SLG的战斗过程来体现——战斗的操作方法与传统SLG类似：复杂多样的地形、丰富的必杀及魔法、炫目华丽的合击技巧、各色各样的敌方角色……这些要素都很完整，怪兽战斗还有动画来表现。每场战斗的难度和胜负条件不同，你需要不断提升角色的战斗实力，还要根据不同得胜负条件和战斗地形，合理的运用战术，才能取得最后的胜利。

伙伴间的关系影响结局

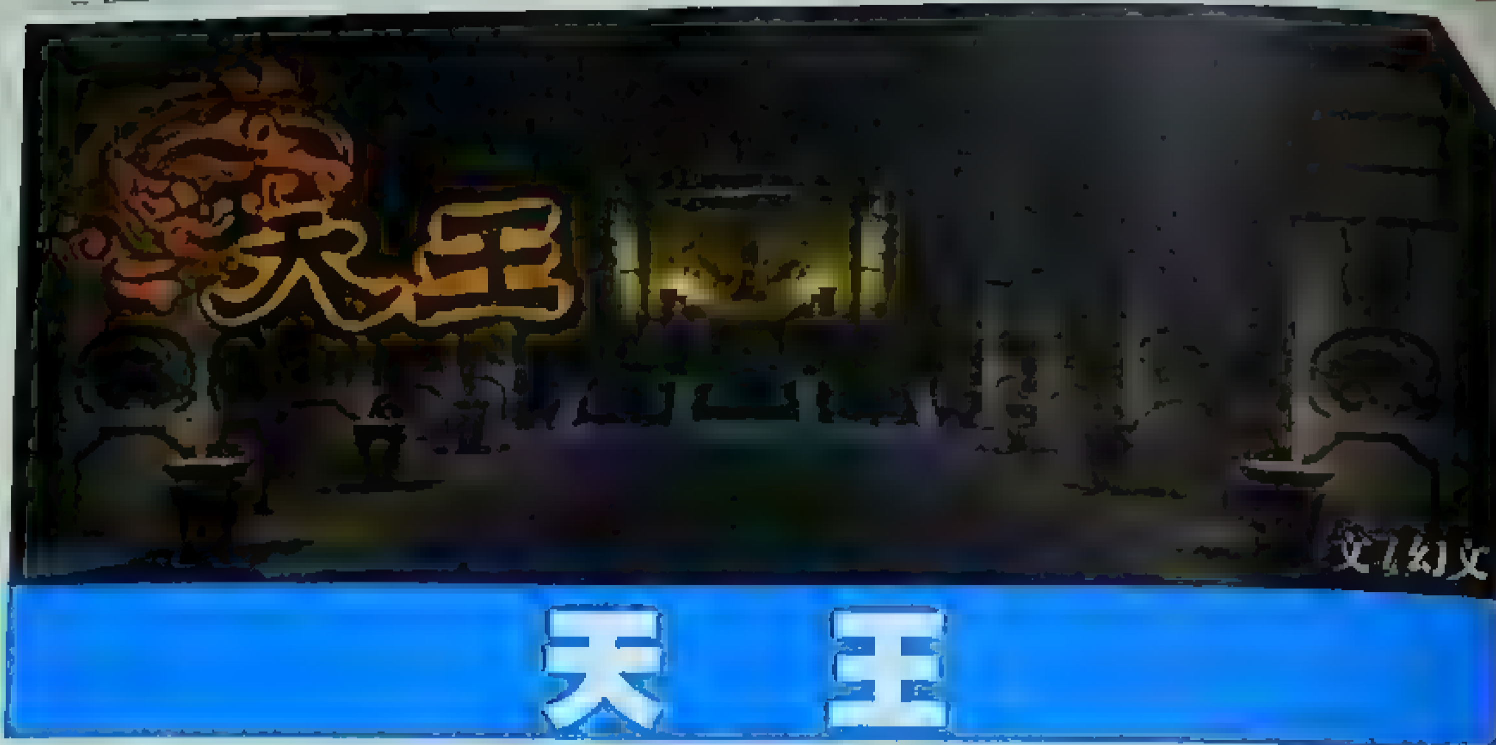


值得一提的是，游戏引入了主角炮灰和其它伙伴角色之间的一个隐含数值——关系值。这个"关系值"究竟是个什么东东呢？在RPG冒险部分中，玩家可以组建以炮灰先生为队长，最多三名角色的行动小队，被选择的小队成员将跟随炮灰一起在RPG世界中共同冒险。在游戏中，你所能触发的事件与你选择的队伍成员有关，而这些事件的处理情况就将影响到角色之间的关系值。关系值不但影响未来所触发得事件，还会影响到各角色战斗时的协同性和最终结局，并由此触发了《炮灰向前冲》中的多分支和多结局构架。

如果想经历各种不同的结局，就必须试验炮灰与各角色的关系值，体验不同的各种事件，所以你每进入一次游戏之后，都能有新的感觉，可以说耐玩度很高。

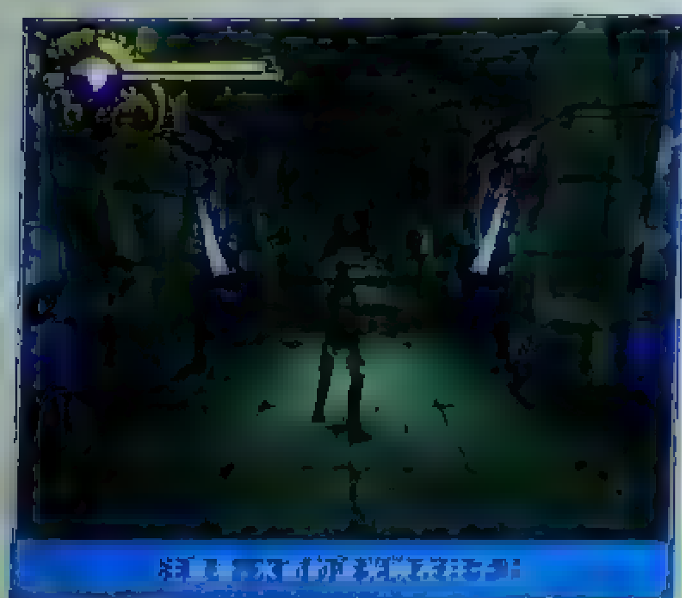


在人物造型以及场景的设计上，《炮灰向前冲》采用了一种比较古朴的Q版风格，而画面明亮、朴实，人物俏皮、活泼且各具特色，从画面上看和《武林群侠传》、《三国群侠传》颇有些类似。当然与一些国内外大作相比，从配色和精致程度来看还有差距。此外，游戏在RPG和SLG部分采用了不同的配乐，各具特色，恰当的烘托了游戏气氛。■



天　王

当年，西山居的《剑侠情缘》打破了台湾产游戏统一中文RPG市场的局面，此后的《剑侠情缘Ⅱ》和《月影传说》也获得相当好评。在玩家们等待这个系列的最新作《剑侠情缘Ⅲ》之时，另一款西山居作品《天王》也露出了芙蓉一角。



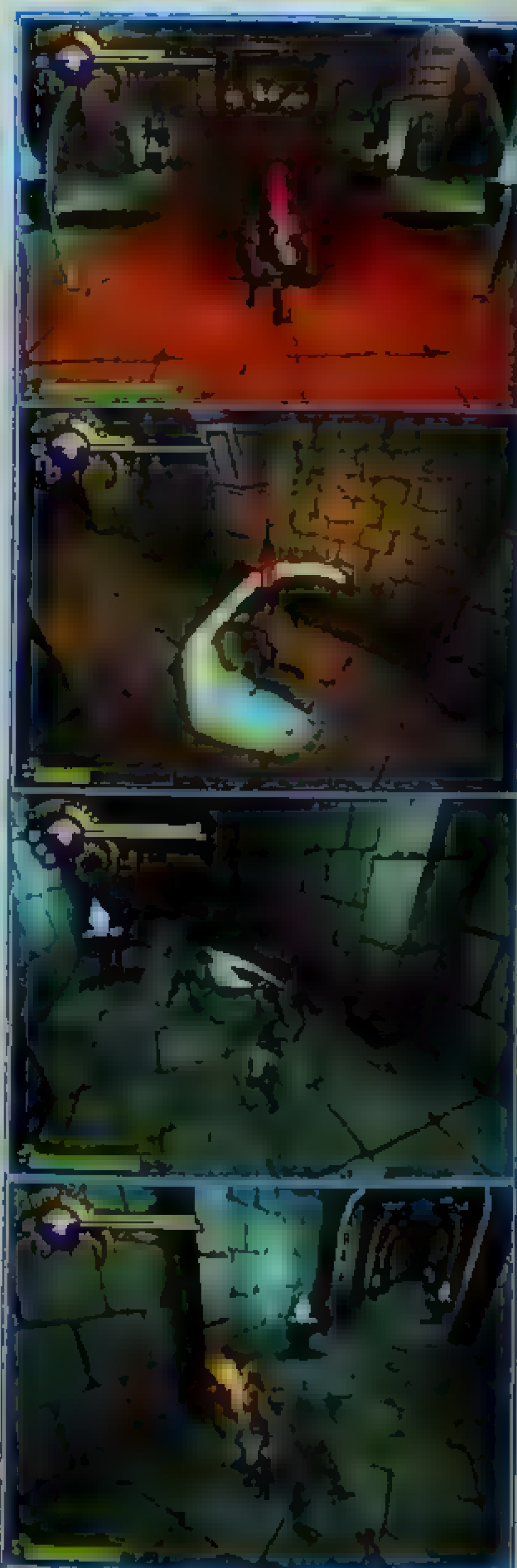
国内领先的3D引擎

作为3D游戏，《天王》采用了第三人称45度俯视角，以先进的lithtech 3.x引擎为基础。游戏人物采用真实比例，轮廓细腻圆润，服饰的褶皱、坚实的肌肉、面部的表情全部历历在目。场景的描述更加细致，贴图上纹理丰富，纵深感很强，不同纹理营造出的质感贴近真实。另外，对水的处理是本作一个亮点，流动的水动感十足，接近它会有一种雾气弥漫的感觉；而静止的潭水也并非毫无生气，在灯光照耀下反射出夺目的光彩，那些墙壁石柱上的波光粼粼还会随着水的流动而翩翩起舞，这为阴暗的密室里增添了无数的神秘色彩。战斗发生时，人物使用的招式非常符合武侠中的“刀光剑影”，武器滑过的路线上显示出铮亮的痕迹，在刀剑呈高速运动时颇具视觉冲击力，魔法也可以用华丽来形容——很多地方让笔者想起了著名欧美RPG《搜魂使者》。



武侠与神幻的结合

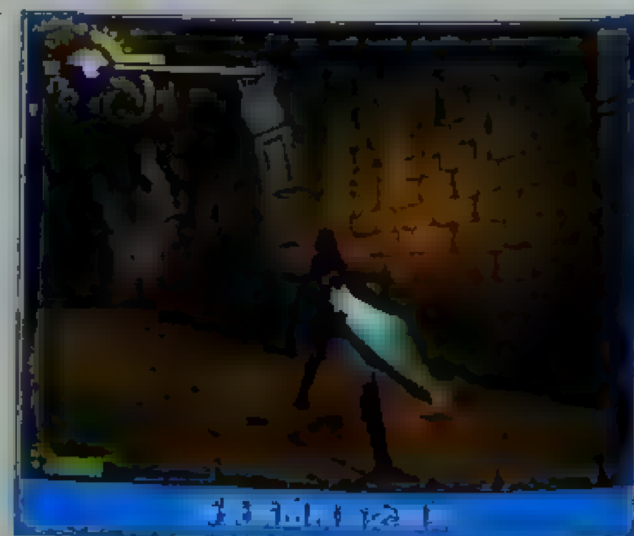
虽然是一款以战斗为主的游戏，但《天王》中大量精彩剧情的介入避免了因打斗过多而令人感到乏味。剧本取材于网上同名小说，在国人深爱的武侠文化基础上融入了少量神幻的色彩。相传在一个现代人无从考证的虚构世界里，有八个原本信奉和平的部落，但其中的修罗族却在它们邪恶领袖的引导下，开始信仰黑暗——战争也就由此爆发。小规模的骚动演变成部落之间的战争，最终存活下来的只有主角所在的天族和邪恶的修罗族。随着修罗族力量的不断增强，曾被封印的修罗鬼王即将再次苏醒，因此天族的领袖老天王决定先发制人，但在进攻修罗族的战役中，老天王不幸阵亡。继承王位的是老天王的长子（也就是主角的哥哥），他在大巫师的指点下得知，要想将修罗鬼王彻底消灭，唯有集齐八谕石。这种被称为神谕的石头如今已散落各处，主角牙义无返顾的踏上了搜寻神谕的冒险之路。



流畅细腻的战斗

《天王》中的人物操作相当简单，典型的鼠标加键盘，其中鼠标除了负责视野的调整外，左右键还分别对应攻击招式。连续技的设定也非常易用，例如连续点击四下鼠标左键，主角就挥舞利刃为我们耍上一套“帝释天·天击”。但如果连续技没有打中敌人，会造成明显的动作僵硬，非常容易被趁虚而入。随着玩家对人物招式判定和时间等要素的熟悉，还能够打出无限连击，被击中的敌人完全没有招架的余地。虽然游戏中不能做长时间的防御动作，但瞬间防御敌人时可以追加一些致命的攻击。另外动作键拥有多种多样的组合，类似于大名鼎鼎的《鬼泣》。

游戏里大部分法术技能都是针对自身使用的，而攻击系魔法种类不多，也许因为近身格斗才是游戏的主要乐趣吧！物品分消耗类、普通物品和特殊物品三类，其中强力物品装备后可大幅提升主角的能力。相信等正式版上市时，我们还能发现更多新鲜的东西！





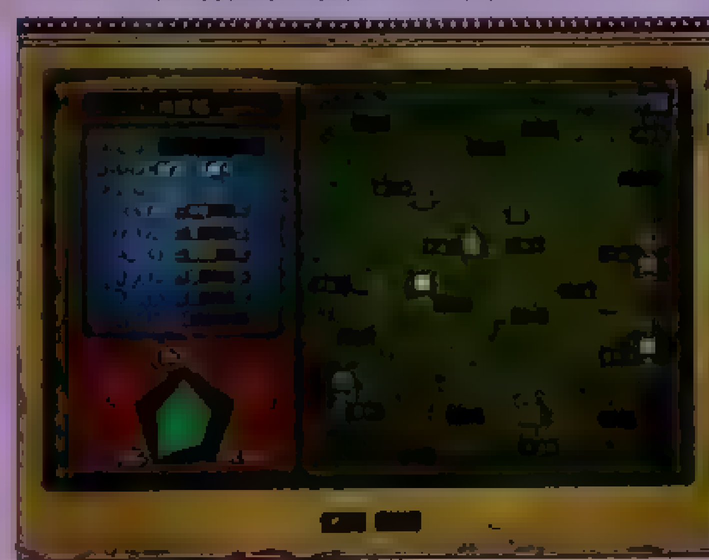
天下霸图

除了角色扮演，武侠游戏还会有新的玩法？当然！《天下霸图》就将带给大家武侠游戏新概念——经营策略类武侠！你将由少林、武当、华山、丐帮、魔教等十二个各具特色的门派中，挑选中意的门派，也可自创与众不同的新门派，招收弟子、设立分舵、打造武器、钻研武学、订立盟约，与其它势力一较高下，最后成为号令天下的武林霸主。不过，如果经营不善，也可能会众叛亲离，最后落得灭门收场喔！

四大剧本，体验不同挑战

明代中叶，奸相严嵩掌权，朝政日非。为瓦解武林中的反对力量，严嵩派遣大内高手暗杀各派要人，并设计嫁祸其它门派，于是武林中展开了一场腥风血雨。剧本一“江湖恩怨战未休”就是描述各门派因严嵩奸计，彼此争斗，你必须在乱局中求得生存；剧本二“善恶分明势不立”中，严嵩奸计已败，各派元气大伤，魔教借机扩增势力，形成巨大威胁；其后的剧本三“英雄洞庭趁时起”中，正邪交战死伤惨重，北方的英雄门及南方的洞庭帮两大新门派趁时而起，问鼎武林霸主；最后的剧本四“五大门派谁称雄”里，只剩丐帮、少林、武当、魔教、英雄门五大势力，每个门派都拥有雄厚的实力，为称霸武林展开最终决战！





招徒开宗，奠定霸业基础

人才是门派的基础，身为掌门的你应招募各种人才，每个地点招收的弟子资质不同，因材施教相当重要。平时可安排弟子工作或练武，但工作时间太长会引起他们的抱怨，太过操劳的话导致忠诚度下降，甚至另投他派。对于优秀的弟子，可以让他们担任职务：舵主影响领导、生产、练功、采集四种工作的效率；左堂主影响练功效率；右堂主影响采集效率。随着本派地盘越来越大，设立了更多分舵，而所招收的弟子自然就更多样化了。

采集制造，善用经营技巧

游戏中有金矿、木材、石料、铁矿和药材五种资源，各地资源分布不同，例如祁连山虽然欠缺金矿，但铁矿却是优质的玄铁。如缺乏某样资源，可以藉由交易或勒索等方式取得。以这五种资源为原料，即可生产武器、暗器、衣物、饰品、丹药等用品，除供本派所需，还可以交易赚取银两。生产所需要的相关建筑，如铸造房、炼丹房等，随着生产经验的增加会升级，能生产出更高等级的产品。

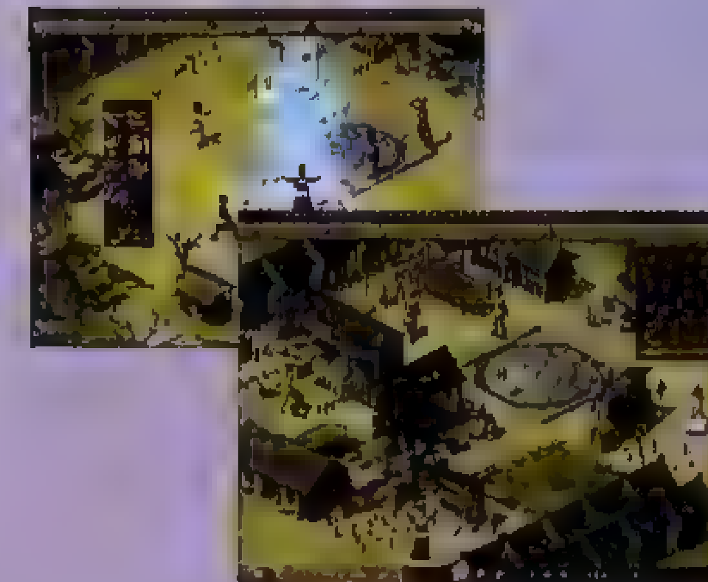


勤练武艺，探究绝世神功

武功分为拳法、掌法、腿法、刀法、剑法、枪法、棍法、点穴、暗器九门，每个门派各有所长：华山派擅长剑法，少林寺精通拳法，巫山派拿手好戏是下盘，而丐帮自然首推掌法及棍法。建了武场及兵器场之后，即可在行程表中安排练武时间，然后弟子便会去习武。当他某项武功的经验值甚高时，便可闭关修练，有可能悟出更厉害的新武学或者武功秘籍哦！将秘籍交给其它师兄弟阅读，便可迅速提升该武功的经验值——注意！内力不足者小心走火入魔！

合纵连横，[illegible]争雄

门派间的关系分为同盟、敌对、主从三种，如果你实力强大，可以单独向某个甚至数个门派宣战；当然也可以联合同盟的门派大举向敌人进攻，实现《倚天屠龙记》中“围攻光明顶”的雄伟场面。不过，一场恶战下来，不但人员有损伤，而且银两、武器的损失都不小，所以最好善用外交手段寻求奥援，免得两败俱伤，让他人坐收渔人之利……



除了消灭其它门派之外，还可以藉增加实力提高声望，让其它门派从属于我方，只要被所有门派奉为领袖，同样也能赢得胜利——这恐怕才是武林霸主的最高境界吧！

■名称 酒店大亨 ■类型 策略经营 ■制作 JOWOOD ■代理 ■上市 ■版本 中文版

B

酒店大亨

提到JOWOOD，资深玩家一定曾有耳闻，他们在成功的推出《汽车大亨》、《工业大亨》、《交通大亨》之后，又计划在2002年推出两款新作，《酒店大亨》和《工业大亨II》。其中，《酒店大亨》将由大陆光谱代理，于今年十月在国内发

管理和规划能力的双重考验

游戏的主旨就是管理酒店，从最初级的小旅馆一直到五星级的高级大酒店，并可以按照自己的喜好来建造和安排酒店内的所有设施，创造出有着相对独立风格的成功企业。

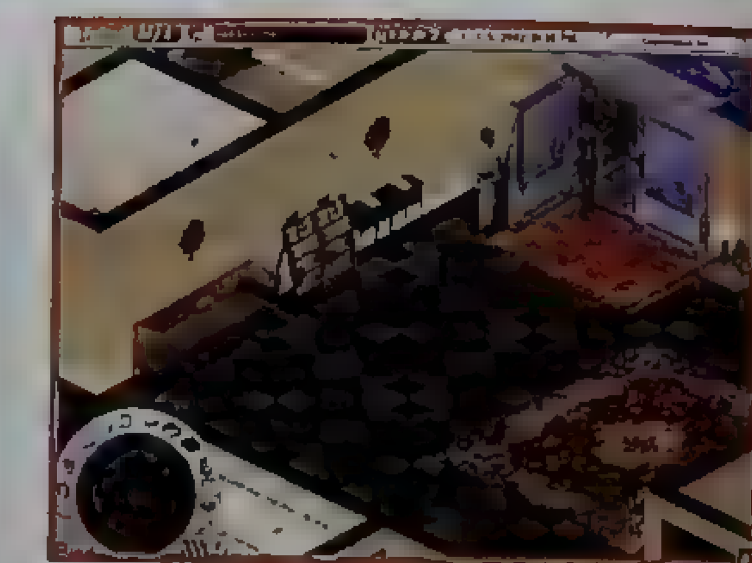
玩家在游戏中作为一个服务行业的经营者，必须要面对来自多方面的困难和挑战，以达成自己的目标，成为酒店巨子。游戏提供了细致的管理模式，玩家完全可以从各个角度来



观察酒店的运作情况和处理一些意外的突发事件。服务行业最主要的目的就是要令顾客感到满意，为他们提供周到的服务，满足他们各种需求，因此各种服务设施也是必须的，游戏提供给玩家数百种花样繁多的酒店设施，从最基本的大堂、餐厅、化妆室、吧台、休息室，到只有在高级酒店内才会出现的咖啡厅、图书馆、游戏中心、商业中心以及为大型娱乐表演专门制作的舞台……等等，充分满足玩家的建设规划欲望，同时，要想合理的安排这些设施也是需要有一定的设计头脑才行的。

自由自在的发展空间

游戏中，玩家可以根据自己的喜好来摆放房间内的各种细小设施，超过600种的道具，各种桌椅、台灯、床榻、柜厨、家用电器、地毯、挂饰……等等，如果你有耐心的话，完全可以把酒店内的每个客房都设计成孑然不同的风格布局。



为了随时都可以了解到顾客的喜怒哀乐和对酒店的满意程度，游戏允许玩家从三个不同的观察角度来密切关注顾客的动向，分别是标准模式、3D模式以及顶部视角，这样的话就可以尽快满足顾客的要求和对抱怨作出最快的反应。

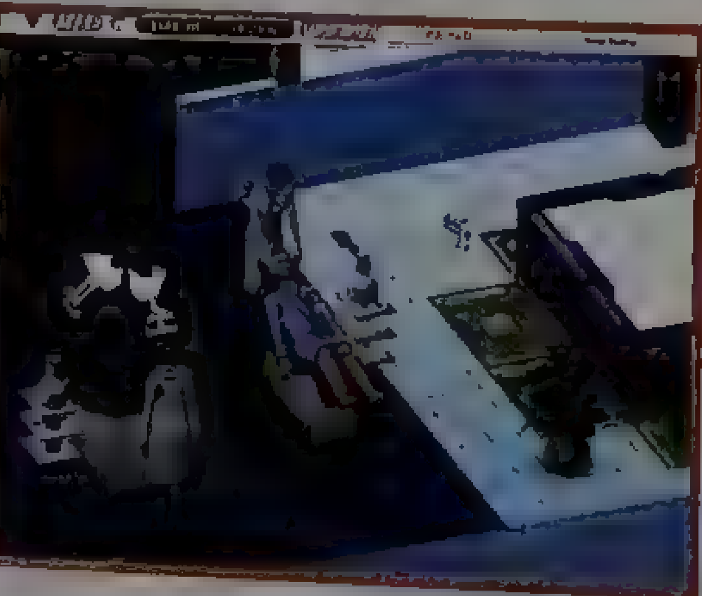
丰富的游戏场景

玩家可以在北京、东京、纽约、悉尼、维也纳、伦敦、巴黎等等超过23个国际大都市中来营造自己的梦想酒店，并有19种旅店类型供玩家选择，如大都会、郊区、旅游胜地等等场景。

1977年推出的《工业大亨》，曾以精美的画面和严谨的设计获得了一致好评，并创下了当年经营类游戏的最佳销售纪录。这款《酒店大亨》当然也不例外，JOWOOD的设计师们也是呕心沥血，把游戏设计的不管是从整体，还是从局部来看，都是一道靓丽的风景。

《酒店大亨》无论从界面设计、操控、3D场景，还是自己动手设计规划房间建设的角度来看，都与目前大为流行的模拟经营游戏《模拟人生》有很多的相似之处，不过，在这里玩家要做的并不仅仅是管理一个人的人生，而是要为光顾酒店的所有顾客，创造一个舒适的休闲空间，同时还要兼顾酒店的生意，在经营模拟游戏中，应该是涉猎比较全面的一款游戏，可以使玩家拥有更多方面的游戏体验。相信《模拟人生》的成功经验，或多或少也会带动《酒店大亨》走向成功，究竟管理酒店和管理人生有何不同，玩家不妨待游戏问世后去亲自体会吧。■

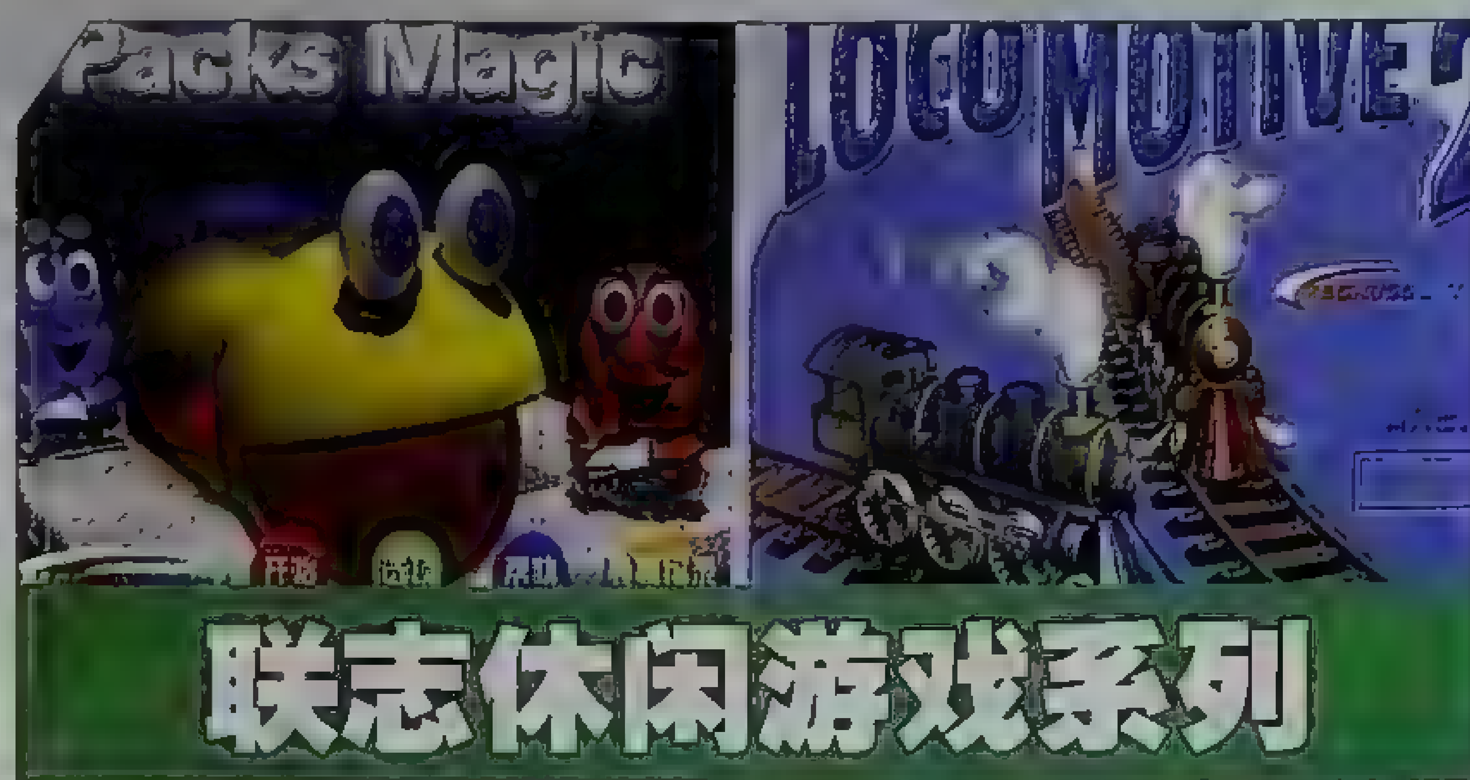






C

■名称 联志休闲游戏系列 ■类型 ■制作 ■代理 联志软件 ■上市 2002 ■版本 简体中文版



联志休闲游戏系列

还记得最早诞生于386和苹果机上的那些小游戏吗，吃豆、推箱子、挖金子、贪吃龙……有多少人，是在这些经典小游戏的熏陶下，成为了现在的PCGAME高手；又有多少人，在经历了层出不穷的游戏大作轮番轰炸之后，依然对这些轻松休闲的小游戏念念不忘。不过，对于现在的WIN系统而言，那些运行在DOS下的老游戏，都已如昨日黄花无法再登入你的电脑了，就算你能找得到，高速的芯片处理速度，也会使那些老游戏无法正常运行。于是，在大家无限怀念从前时光的时刻，联志软件适时推出了休闲游戏系列，令我们在这些游戏身上找到了曾经盛极一时的经典游戏身影。

极限打砖块

很多人都曾经废寝忘食地对着屏幕，看着一个在左右平移的挡板上不断跳跃的弹珠发愣，偶尔嘴里还会发出："上去~上去~上去~~"的声音。这个经典的打砖块游戏，经过联志的精加工，现在已经是拥有超过140个关卡的新版《极限打砖块》了。如果老式"打砖块"单调的画面、苍白的音响让你昏昏欲睡，那你不妨在这款游戏中挑上一块最有型的挡板和最炫目的弹珠，来挑战全新的游戏关卡。小心！这里的砖块不一定是静止的，它还可能变成怪物并移动噢！另外游戏场景里无时无刻不漂浮着一些小动物，它们中有的会让你的分值飚升，有的却会让你下地狱！



精力小精灵

全新制作的憨态可掬的小精灵和它的四个小怪物死敌又来了！在这一次的故事里小精灵更有口福了：金豆、药丸、雪梨、香蕉、草莓……遍地都是，不过那四个小怪物可不会让可爱的小精灵这么容易把东西吃到嘴里，它们总会想方设法对小精灵进行围追堵截，可这一点也不会影响机智的小精灵的胃口，它总是能从容地吃完最后一颗金豆，让那些可恶的小怪物们"朴！"的一声全部消失。

巧手搬运工

这款游戏可以说是由经典游戏"俄罗斯方块"移植而来的，不过它比原来的游戏更具挑战性：在上面下落的方块和下面砌好的方块之间多了一个小篮子，这就是说，你将面临更多的排列方案的选择。另外特殊关卡中抛弃了传统的四格方块，取而代之的是不同颜色、不同形状、不同长度的新型方块。得分的方式也不仅仅局限于直线连线，如果你能使三个颜色相同的小方块在对角线方向成一条直线，你就能获得极大的分值！当然，"巧手搬运工"和"俄罗斯方块"一样也是面向各个年龄阶层的益智类游戏。



乐高智力火车II

开动《乐高智力火车II》中的最新型机车，让我们一起来做做大脑的保健操！这可是一款颇具难度的益智类游戏，在游戏中所有的火车都听命于你的调度，而你的任务就是使火车顺利到站。当你正绞尽脑汁地思考怎么让火车更快更好地抵达目的地的时候，游戏中优良的图像效果、别具匠心的特色关卡、轻松的背景音乐，能让你紧绷的游戏神经得到一定的松弛。另外，本游戏的另一大特色是玩家可以通过关卡编辑器设计自己的关卡！

百变俄罗斯II

游戏的主角，那些鲜艳欲滴的小方块是不是让你觉得似曾相识？目前有很多传统俄罗斯方块的改良版本，药丸、气泡、炸弹，什么样的"方块"都有，不过联志的这款俄罗斯方块，基本上保持了原汁原味，没有对方块做太过分的处理，而是提供了"传统"、"新型"和"彩色"三种游戏方式供玩家选择，同时打破原"俄罗斯方块"的单调模式，设置了可选择的或古典或流行的背景画面，让你在游戏时如同穿行于时空隧道！■



国内上市星运表



所向无敌奖

- 名称 魔兽争霸Ⅲ混乱之治
- 出品 奥美电子
- 类型 RTS
- 语种 英文
- 容量 2
- 发售 2002/7/16
- 价格 ¥288



磨炼意志奖

- 名称 无冬之夜
- 出品 天人互动
- 类型 RP
- 语种 英文
- 容量 3
- 发售 2002/8
- 价格 ¥99



绝对原创奖

- 名称 轩辕剑IV
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/8/10
- 价格 ¥69



动人心魄奖

- 名称 英雄传说IV 朱红的泪
- 出品 新天地
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 3
- 发售 2002/9
- 价格 ¥69

育碧软件

Tel 021-58788969-241　E-Mail help@ubisoft com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/9	49
恐惧杀机	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/9	49
魔域帝国	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/9	49
洛克人典藏六合一	Capcom	ACT	英文	2	2002/9	49
埃里克森世界足球经理	Ubi Soft	ST	中文	1	2002/9	49
古龙群侠传 Online	Gameone	OG	中文	1	2002/9	待定
呼啸战神Ⅱ	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/10	49
龙战士Ⅳ	Capcom	RP	中文	1	2002/10	49
捍卫雄鹰之 IL2 战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/10	49
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/10	49
创世纪战Ⅲ第二部(新)	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/10	69
圣战群英传Ⅱ	Strategy First	ST	中文	1	2002/10	49
龙穴历险记 3D	Ubi Soft	AD	英文	待定	2002/10	待定

天人互动

Tel 010-84975388 转 167、168、169　E-Mail support@biggamer com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无冬之夜	Bioware	RP	英文	3	2002/8	99
奇迹时代Ⅱ巫师王座	Triumph studios	SL	中文	1	2002/8	49
闪点行动－抵抗力量	Infogrames	FPS	中英	2	2002/8	49
商场大亨	Take 2	ST	中文	1	2002/8	49
命运战士Ⅱ	Activision	FPS	英文	2	2002/8	49
蜘蛛侠	Activision	AD	英文	1	2002/9	49
终极刺客Ⅱ沉默杀手	Eidos	ACT	英文	1	2002/10	49
秘密潜入Ⅱ秘密打击	Codemaster	FPS	中文	1	2002/10	49
战俘	Infogrames	AD	中文	1	2002/10	49

寰宇之星

Tel:010-82650151-105　E-Mail.huanyu@unistar.net cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
新绝代双骄Ⅲ	宇峻科技	RP	中文	4	2002/8/10	69
轩辕剑Ⅳ	大宇资讯	RP	中文	4	2002/8/10	69
西藏镇魔曲	厦门新瑞狮	RP	中文	3	2002/8/18	59
风色幻想Ⅱ	弘煜科技	RP	中文	4	2002/8/30	69
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/9/10	49
天使帝国Ⅲ	大宇资讯	RP	中文	2	2002/10/10	49
幻想三国	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/11/30	待定

美国艺电

Tel: 010-64100888　E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
战地 1942	DICE	FPS	待定	2	2002/9/28	待定
模拟人生·人生无限	Maxis	ST	中文	1	2002/10/15	待定
极品飞车 闪电追踪Ⅱ	EA	RAC	英文	1	2002/10/30	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/11/10	待定
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/11/15	待定
模拟城市Ⅳ	Maxis	ST	中文	待定	2002/11	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	1	待定	待定
模拟高尔夫	Maxis	ST	待定	1	待定	待定

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄传说Ⅳ朱红的泪	Falcom	RP	中文	3	2002/9	69
盟军行动·抢滩前线	Infogrames	ACT	英文	1	2002/10	48
夏色恋物语	游戏橘子	ST	中文	1	2002/10	48
梦之翼	KID	AD	中文	3	2002/10	69
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2002/10	48
天使小夜曲	工画堂	ST	中文	待定	2002	待定
盟军敢死队Ⅱ豪华版	Eidos	RTS	中文	待定	2002	待定
圣书新典	Stack	AD	中文	待定	2002	待定
罗刹	工画堂	RTS	中文	待定	2002	待定
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	待定	2002	待定
摩托 GP	Takuyo/THQ	RAC	英文	1	2002	待定

国内上市星运表

第三波

Tel 010-88018833　E-Mail acertwp@public.east cn net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
神机世界Ⅱ	SEGA	RP	中文	3	2002/9	58
侠客游第三之书	Artdink	RP	中文	2	2002/9	待定
樱花大战Ⅲ	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	68
樱花大战Ⅲ[珍藏版]	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	168
捉鬼大富翁	昱泉	PUZ	中文	1	2002/10	38
三国孔明传	第三波	RP	中文	待定	2002/11	待定
永恒的阿卡迪亚	SEGA	RP	中文	待定	2002/12	68

奥美电子

Tel:010-82657905　E-Mail aec@aomeisoft com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔兽争霸珍藏纪念画册	Blizzard	画册	中文	178P	2002/7	68
霹雳小组Ⅲ年度版	Sierra	FPS	中文	3	2002/8	68
异形Ⅱ	Fox VUG	FPS	中文	2	2002/8	68
云斯顿赛车 2002	Sierra	SP	英文	待定	2002/8	68
虎胆龙威	Fox VUG	FPS	待定	待定	2002/8	68
部落Ⅱ资料片	Sierra	FPS	待定	待定	2002/9	待定
反恐精英 绝地反击	Sierra	FPS	待定	待定	2002/9	待定
霹雳小组Ⅳ	Sierra	FPS	待定	待定	2002/10	待定

娱动工场

Tel 010-88111688　E-Mail support@xgameworks com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
盟军特种兵	Monolith	SL	中文	1	2002/9	39
迷宫破坏神	Monolith	OG	英文	1	2002/9	39
玩具车总动员	Dinamic	RAC	英文	1	2002/9	19
鬼神之门Ⅱ	娱动工场	RP	中文	1	2002/9	39
三国大决战	娱动工场	ACT	中文	1	2002/9	39
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/10	39
真封神演义	娱动工场	ACT	中文	1	2002/10	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/10	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002 年底	待定

光谱资讯

Tel 62969069/70/71/72　E-mail.gpbs@public bta net cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
掌门人	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/8	待定
中国贰	贰码科技	ST	中文	2	2002/8	待定
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/9	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/10	待定
酒店大亨	Jowood	ST	中文	待定	2002/10	50

恒星科技

Tel:010-84621740-8006　E-Mail: hxkj@hpyweb.com.cn

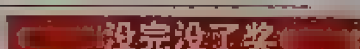
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
超级越野赛	Rage	RAC	英文	1	2002/8	49
冰雪传奇	创意鹰翔	RP	中文	2	2002/8	49
突袭阿国	Inforgrames	SI	英文	1	2002/9	49
美女风云麻将	恒星	PUZ	中文	待定	2002/9	待定
恶水	Rage	SI	英文	待定	2002/9	待定
影视游戏闯天关	恒星	PUZ	中文	待定	2002/10	待定
梦游	恒星	PUZ	中文	待定	2002/10	待定
长弓阿帕奇	Inforgrames	SI	英文	待定	2002/11	待定
世界台球锦标赛	Inforgrames	SP	英文	待定	2002/11	待定
E3 大亨之游戏之王	恒星	PUZ	中文	待定	2002/12	待定
曼哈顿计划 毁灭公爵	3DREALMS	FPS	英文	待定	2002/12	待定

世纪雷神

Tel 010-62142685　E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
功夫皇帝——新方世玉	万智源	RP	中文	待定	2002/8	待定
巴黎—达卡尔拉力赛	SoftTop	RAC	英文	1	2002/8	待定
文明帝国Ⅱ	Jowood	RTS	英语	1	2002/8	待定
沙丘	Cyro	RP	英文	1	2002/9	待定
实况足球经理	Jowood	ST	中文	1	2002/9	待定
遥远的西部	Jowood	RTS	英文	1	2002/9	待定

注:《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供,仅供参考,如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为,我们会进行追踪报道。



没完没了奖

- 名称 模拟人生－人生无限
- 出品 美国艺电
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/10/15
- 价格 待定



英雄不死奖

- 名称 虎胆龙威
- 出品 奥美电子
- 类型 FPS
- 语种 待定
- 容量 待定
- 发售 2002/8
- 价格 ¥68



全面围攻奖

- 名称 恐惧杀机
- 出品 育碧软件
- 类型 ACT
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/9
- 价格 ¥49



再现英雄奖

- 名称 功夫皇帝——新方世玉
- 出品 世纪雷神
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2002/8
- 价格 待定

国际上市星运表 sept 2002

托尼达夫的万圣节奇遇
(Tony Tough and the Night of Roasted Moths)
魂飞魄散指数 ★★★★
游戏类型 冒险
类似游戏 《哈利波特与魔法石》
(Harry Potter and The Sorcerer's Stone)
制作公司 Got Game Entertainment
发行公司 Got Game Entertainment
上市日期 9月1日

万圣节本身就是绝好的游戏题材，恐怖、神秘、刺激

重返越南：拯救战俘
(Vietnam Pow Rescue)
暴殄天物指数：★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《重返越南Ⅱ特殊任务》
(Vietnam 2 Special Assignment)
制作公司 Valusoft
发行公司 Valusoft
上市日期 9月4日

越战题材原本不错，可惜这个系列太不争气了。

战地 1942
(Battlefield 1942)
命运注定指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《命令与征服 变节者》
(Command and Conquer Renegade)
制作公司 Digital Illusions
发行公司 Electronic Arts
上市日期 9月7日

可能会赶超《命令与征服 变节者》 但是市场定位肯定不及酋长头。

真实战争：紧急状态
(Real War: Rogue States)
屡战屡败指数：★★★
游戏类型 即时策略
类似游戏 《真实战争》
(Real War)
制作公司 Rival Interactive
发行公司：Simon & Schuster Interactive
上市日期 9月10日

当初标榜自己是最真实的战斗，却因为操作性差而败北，资料片也难有作为。

帝王：中国的崛起
(Emperor: Rise of the Middle Kingdom)
中国万岁指数：★★★★
游戏类型 策略
类似游戏 《宙斯 众神之王》
(Zeus: Master of Olympus)
制作公司 BreakAway Games
发行公司 Sierra
上市日期 9月10日

以古代中国为背景的游戏，国内玩家肯定会很感兴趣的。

袋獾的报复
(Taz: Wanted)
轻轻松松指数：★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏 《雷曼M》
(Rayman M)
制作公司 Infograms
发行公司 Infograms
上市日期 9月17日

玩累了打打杀杀，这种小品类动作游戏很能打动玩家的心。

狙击手
(Sniper)
致命一击指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《职业杀手 代号47》
(Hitman Codename 47)
制作公司 Xicat Interactive
发行公司 Xicat Interactive
上市日期 9月17日

一看就知道是一个"狙击手"的模拟游戏，在大多数的射击游戏中，狙击手的角色是最受欢迎的，如果游戏能和影片《兵临城下》配合造势，可能知名度大增。

地球时代：征服的艺术
(Empire Earth: Art of Conquest)
全盘抄袭指数：★★★
游戏类型 即时策略
类似游戏 《帝国时代》
(Age of Empires)
制作公司 Sierra
发行公司 Mad Doc Software
上市日期 9月17日

《帝国时代》的克隆品，除了3D以外，似乎没有任何的卖点。

冰球 2003
(NHL 2003)
品质保证指数：★★★★☆
游戏类型 体育
类似游戏 《冰球》(NHL)系列
制作公司 EA Canada
发行公司 Electronic Arts
上市日期 9月17日

EA的冰球游戏，无论是视觉效果还是真实性都是一流的。

模拟人生豪华版
(The Sims Deluxe)
人丁兴旺指数：★★★
游戏类型 模拟养成
类似游戏 《模拟人生》
(The Sims)系列
制作公司：Maxis
发行公司 Electronic Arts
上市日期 9月17日

已经记不清了，这个游戏究竟出了几个资料片了，因为——近期一下子就要再出3、4个。

合法赛车
(Street Legal)
拨乱反正指数：★★★
游戏类型 赛车
类似游戏 《美国赛车》
(US Racer)
制作公司 Activision Value
发行公司 Activision Value
上市日期 9月17日

前一段时间纷纷推出无政府主义的赛车游戏，终于拨乱反正了。

微软高尔夫 2003
(Links 2003)
纸上谈兵指数 ★★★★
游戏类型 体育
类似游戏 《微软高尔夫》
(Links)系列
制作公司 Microsoft
发行公司 Microsoft
上市日期 9月19日

最真实的高尔夫游戏系列，可是这种纸上谈兵有什么实际意义吗?

龙穴Ⅱ时空扭曲
(Dragon's Lair 2: Time Warp)
卡通动画指数 ★★★☆
游戏类型 即时冒险
类似游戏 《龙穴》
(Dragon's Lair)
制作公司 Digital Leisure
发行公司 Digital Leisure
上市日期 9月20日

卡通画风格的游戏，如今已经不多见了。

猎鹿人 2003：传奇狩猎
(Deer Hunter 2003 Legendary Hunting)
无聊至极指数 ★★★
游戏类型 打猎
类似游戏 《猎鹿人Ⅴ跟踪追击》
(Deer Hunter 5: Tracking Trophies)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 9月24日

堪称史上最无聊的游戏

一网打尽
(10 Most Wanted)
无尽追踪指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《荣誉勋章 联合袭击》
(Medal of Honor Allied Assault)
制作公司 Activision Value
发行公司 Activision Value
上市日期 9月24日

现代世界的赏金猎人，缉拿高科技罪犯。

滑雪公园大亨
(Snowboard Park Tycoon)
画饼充饥指数：★★★☆
游戏类型 模拟经营
类似游戏 《滑雪场大亨Ⅱ》
(Ski Resort Tycoon II)
制作公司 Activision Value
发行公司 Activision Value
上市日期 9月25日

没有机会去欧洲，那就在家滑雪吧……有点阿Q吧。

[以上资料由 hep!!! 提供]

中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命·反恐精英[Half-Life/Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	↑	魔兽争霸Ⅲ混乱之治[warcraft 3 Reign of chaos]	Blizzard/ 奥美电子
4	↓	英雄无敌Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
5	↑	轩辕剑Ⅲ外传·天之痕	大宇 / 育碧软件
6	↓	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 美国艺电
7	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
8	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
9	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
10	↑	大富翁Ⅵ[Rich Man 6]	软星科技 / 寰宇之星
11	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
12	↓	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
13	↑	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
14	↑	地牢围攻[Dungeon Siege]	微软 / 暂无
15	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
16	↓	生化危机Ⅲ复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
17	↓	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
18	↓	樱花大战Ⅱ	日本世嘉 / 天人互动
19	↓	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
20	↓	荣誉勋章.联合袭击[Medal Of Honor:Allied Assault]	2015/ 美国艺电
21	↑	秦殇[Prince of Qin]	目标软件 / 第三波
22	↑	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
23	↑	地球时代[Earth Empire]	Sierra/ 奥美电子
24	↑	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
25	↑	格兰蒂亚Ⅱ[Grandia 2]	SEGA/ 上海依星
26	↓	帝国时代Ⅱ[Age Of Empires 2]	微软 / 暂无
27	↑	龙族[Dragon Raja]	Esofnet/ 第三波戏谷
28	↓	大航海时代Ⅳ	光荣 / 第三波
29	↑	圣女之歌	风雷时代 / 寰宇之星
30	↑	三国群侠传	东方演算 / 智冠

魔兽争霸Ⅲ混乱之治

地牢围攻

魔兽争霸Ⅲ混乱之治

大富翁Ⅵ

新仙剑奇侠传

三国赵云传

半条命 反恐精英

暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王

随着《魔兽争霸III混乱之治》于7月初正式推出，它的巨大"魔力"也开始显现出来，本期虽未登顶，却也勇夺第三把交椅，我看"反恐精英"的位子已经开始动摇了，走着瞧吧！这期《星际争霸》仍在小幅下挫，而据说暴雪已于日前终结了《星际争霸》的战网排名，这无疑宣布了"星际"时代的终结，在"星际2"推出之前，即时策略之王恐怕非"魔兽"莫属了，这也是大势所趋吧！至于"魔兽"在榜上会有什么样的表现，我想不会比"星际"差吧?!

本期Racer再次给了《大富翁Ⅵ》一个"青云直上奖"，因为这两期它的表现的确不错，连着以两个大的跳跃进入了前10名，看来曾经"迷失"的"大富翁"又找到了当年的威风。上期突然上榜的《新仙剑奇侠传》本期又突然地下榜了，这在意料之中，而被它"连累"排名下跌的"老仙剑"本期又回升到了其"应该"的位置，哈哈，上期Racer替"小李"说了几句好话，这期"老李"就发威了……

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

您最喜爱的四款游戏
1 ________
2 ________
3 ________
4 ________
投票地址 100037 北京 813 信箱

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者
广西 徐冠楠　福建 林武坚
湖北 王泽宇　南昌 喻 勇
吉林 于 磊





軒轅劍 肆

完全攻略



文/吴凡

第一回 墨家大寨風雲動

公元前二一八年，秦始皇统一天下，焚书坑儒，开始了残酷的大屠杀。墨家弟子被迫东奔西跑，四处逃亡。这天，墨家大弟子姬伯常带着师弟季子耕、师妹屈娴和水镜下山打探情报，刚刚走下山，就看到秦国的踏弩在追杀墨家弟子。为了保护大寨的安全，看来只有牺牲他们了……可水镜提出不能见死不救，于是姬伯常决定先让屈娴和水镜先回墨家大寨报信，自己和季子耕去救幸存者。

游戏开始，先熟悉一下操作和地形。注意，游戏中的所有宝箱在打开后都能够被拆开，变成木材或金属，这个在以后的天书建造中，是非常重要的资源。屈娴和水镜回墨家大寨的路上，可以找到木炭粉，在一个山坡上找到手镯。

两人回到墨家大寨——这里其实是一个移动的要塞，每个人在忙碌着自己的工作。

在大寨内，很多人都在谈论机关人的问题，究竟什么是机关人，水镜想向夫人问个明白。进入到主厅，守卫的人说夫人已经休息，可是水镜却说这样紧急的事情要无论如何都要先汇报，于是来到夫人的房间。汇报完情况后，水镜刚想问机关人的问题，屈娴却把她叫走了，屈娴让水镜到她的房间去找她，于是来到女子厢房二，水镜说想去调查刚才夫人手里拿的黑色竹简。

深夜，大家都睡下了，可水镜却一直睡不着，仍在想着白天夫人手里的那个黑色竹简，还有机关人的秘密，于是决定去夫人的房间问个究竟。刚到夫人的房间，发现夫人一个人在偷偷的落泪，原来夫人也有自己的苦衷，她让水镜去大寨西南方向的山洞中寻找一个辅子彻留下的绿色竹简。







接到夫人的命令后出寨门，来到大地图上西南面的山洞，这里叫做潜元洞，在洞的最深处，看到红色的巨型怪物，打倒它后，夫人却突然出现了，她说这只是考验，而且那个红色的巨型怪物还是辅子彻当年收服的。

回到大寨，夫人把所有的事情都讲给了水镜听，并且把一切的重任都交给了她：那个黑色的竹简记录着墨家的机关兽的秘密，虽然墨家不主张使用，但是到了危机的时刻还是需要借助它的力量。回到房间，清晨，有人说大师兄姬伯常回来了，于是去男子厢房探望。

刚进入厢房，就听到季师兄牺牲的噩耗，而大师兄也身受重伤，探望之后，师姐屈娴让水镜去女子厢房，她说自己有重要的任务要去完成，并且不准水镜私自离开大寨，墨家的大寨开始被迫迁移。

■在大门旁边有四个弟子在赛跑，他们的比赛结果是随机的，所以要多猜几遍才可以猜对，猜赢后得到跌打药酒。

■在大寨门口上面一点的地方，与乃风谈话，她说有六只狗跑到大寨里面来了，也许要咬人，所以拜托水镜去抓到这些狗，狗都在大寨内，比较好找，抓到狗后，回乃风那里得到建木千结叶。

■在大寨门口遇到师兄洪钟，他说他的木板被弄坏了，可是每个人的木板都是有数量的，于是水镜决定帮他去找，在寨子后面，装有一个机关的大车的旁边与两个人说话，拿到木板，回去交给洪钟，他会很感激的送给水镜解毒草。

■在主厅门口的左边小桃说手破了，却又不敢向师兄要药，于是水镜决定去帮他要药，其实去刚刚送给木板的洪钟那里，就能够拿到药，回去送给她，得到建木千结叶。

第二回 博浪沙前刺祖龍

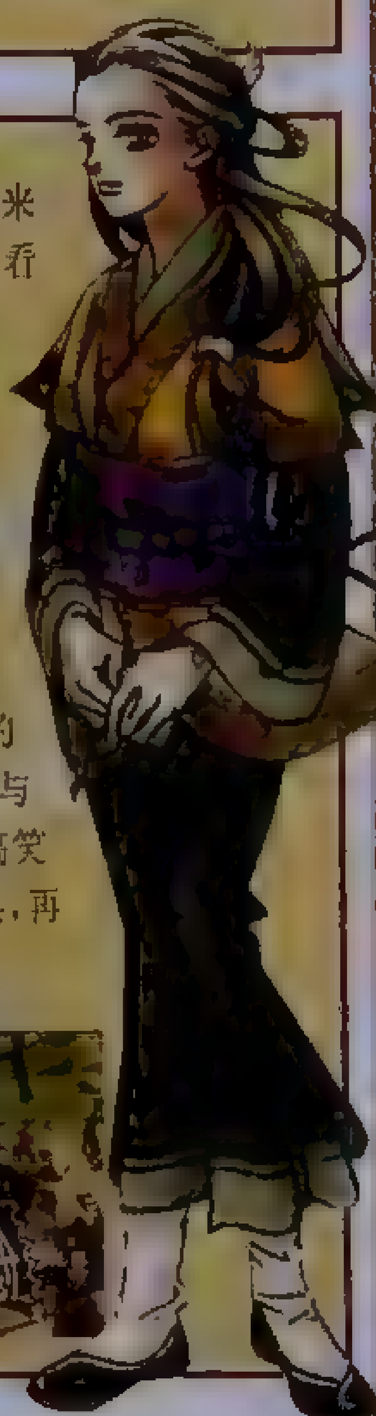
墨家的大寨已经迁移过两次了，水镜一个人在大寨里实在闷的很，她突然想起来那个黑色的竹简上面的字还不认识，于是在大寨中找医师淳于，他说上面的文字乃是三百年前的晋国文字，晋国后来分成魏、韩、赵三国，而夫人纹锦的夫君以前正是晋国人。他告诉水镜，屈娴是执行刺杀秦始皇的任务去了，秦始皇为了能够长生不老，在四处搜集成仙的秘诀。

此时水镜又想出了歪点子，她决定去帮助师姐，顺便去洛阳找个看的懂晋国文字的人，可是水镜并没有出大寨的令牌，她向同屋子的虞紫借来令牌，偷偷的溜了出去。

从大地图一路前进来到博浪沙，看到秦始皇修建的驰道。刚刚走不远，看到了像投石机一样的机器，水镜以为是大师姐设下刺杀秦始皇的，于是藏在旁边的草丛里，但来人并不是师姐，而是一个年轻公子和一个力士。看来他们也打算在此刺杀秦始皇，而且在言谈中好象流露出对韩国的好感。两个时辰后，皇帝的仪仗浩浩荡荡的过来了，本来这是万无一失的刺杀行动，不料突然冒出来一个紫面术士，出手救了秦始皇。一片混乱之中，水镜趁机跑掉，这里会经历几次连续的战斗，注意战斗完马上补血。

逃跑到博浪沙树林的后段，可以找到很多的好东西。这时突然看到刚才的那位公子，他正在与三个秦兵纠缠，这三人自称砍头三人组，是极为搞笑的三个家伙。水镜上去帮助公子杀了那三个秦兵，再把一个军官干掉后，师兄与师姐出现了。





第三回 舊國古墓天書現

水镜被带回墨家大寨，得知那个紫面的术上叫赤松子。水镜本来要因为不守规矩挨罚，好在那个叫姬良的公子帮她解了围，最后决定被罚一个月不能出大寨。百无聊赖的水镜想到那个姬良满嘴的仁义和大道理，觉得他应该知道晋国的文字。于是在大寨后面的古幕中，找到正在研究机关的姬良，他已经打开了通向古墓机关二层的大门。

水镜决定进去看看，在古墓里有很多的好东西，要注意收集。刚刚的下到二层，进来的门却都关上了。水镜看二层里面的机关打不开，于是便找姬良商量，把竹简交与姬良看，不料却被吸入到天书世界内。在天书世界里可以找到一些建筑材料，以后利用这些材料在天书内建造一个村子，靠吸收进来的怪物干活，建造不错的装备和药材。而且里面的建筑是可以升级的，水镜发现通过那个的光球就可以回到现实中的世界。可是刚一出来，就看到了屈娴又触动了机关，回去的门又关上了，姬良做了一个实验，把对面的怪物吸收到了天书里面，就能够继续走了。



在第二层最深处有两个烛台，点燃后门就能打开，砍头三人组又出现了，不过他们已是鬼魂，来到中央墓室，这里都是陪葬的齐国鬼魂。有一个老人提问了三个问题，俯首贴耳的问题选择 2，吴依软语选择 1，破瓜之年选择 2。全部都答对后得到神秘之果。刚刚靠近棺木，棺木中的主人——长寿君出现了。长寿君在战斗中会有一次变身，他旁边的小骷髅兵没有任何攻击力，所以不用怕他们，不过要注意长寿君还是很强的。打死它后，砍头三组找到了出路，在韩国古墓里，有一个三个路口的迷宫，先走中间和右边的路，把两座机关按下，中间大厅的门就可以打开，在大厅内的石碑转动后，打开下一层的门，通过大禹水道走出了古墓，在门口会遇到一个九尾妖狐精，原来古墓穿越了黄河。姬良说在洛阳附近可以找到机关术的一些线索，同时他还要拜访一位洛阳的老朋友仓海君，就是这个人帮助了他刺杀秦始皇。

第四回 洛陽肆中訪友踪



来到洛阳，刚要进入到城里，却在城门口看到几个强盗打劫一个商人，过去帮助他打退敌人。进入城中，洛阳不愧是一个大城市！可是秦始皇要把大家都要赶到咸阳，因此所有人都人心惶惶的样子。

来到仓海君的院门口，却看到官兵把守。姬良怀疑是因为自己刺杀秦始皇而连累仓海君，让水镜过去先问问。水镜与门口的士兵和码头工人谈话，知道这只是因为搬家到咸阳的事情，没有什么。不过，仓海君已经搬到客栈去住了。

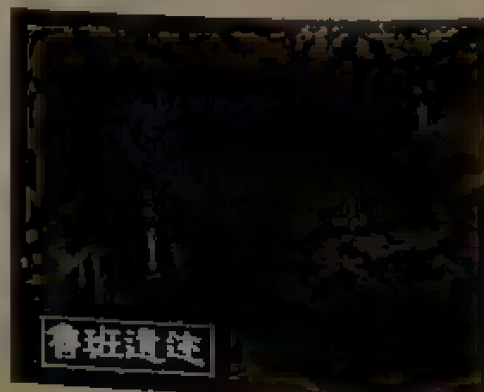
找到仓海君，他说这里说话不方便，下到一层再说。来到一层，仓海君说一起刺杀秦始皇的力士没有危险，而且让姬良先找一个地方住下，过几天要引见一位叫项伯的朋友。

去旅店睡一觉，姬良让水镜去告诉仓海君已经安顿下来。刚刚来到仓海君住的客栈，却得知秦始皇去琅琊台求仙，为了能够见到仙人而放弃守卫的消息。水镜回去向姬良报告，可姬良认为这是阴谋。水镜认为这是一个绝好的机会。这时，仓海君派人来报，说项伯已经来了——原来他就是水镜刚来洛阳时在城门口搭救的那个商人。当问到鲁班遗迹的时候，项伯说一位叫安渠的人可能知道。在城内多问问，就能够得到安渠的消息，城门的一个大汉说安渠就在城门附近——其实安渠就在大汉后面不远的一个屋子门口。与他谈话，得知去鲁班遗迹必须的条件，得到了羊皮图卷。

- ■与在街边的创派学者说话得到还灵丹。
- ■广场上有四个学者在争论些什么，支持墨家得到建木千结叶，支持法家得到活灵芝，支持儒家得到舍利子，支持道家得到详慧之书。
- ■遇到一个流动的商人，他在卖鸡蛋，但是花 1000 钱买回来的时候，却发现是一个封印之蛋。
- ■在一个老汉家门口，听说他的屋子里面有妖怪。水镜进屋却发现原来是孝子为了给母亲治病，被迫装妖怪偷钱。救他之后，老汉会给 100 钱作为奖励，注意如果选择拿 100 钱，会把钱交给孝子，得到唤云符纸，但有损墨家名誉。选择不要钱，在广场东面的一间小房子里找到孝子，帮他们买药，也会得到唤云符纸。
- ■来到客栈二层，有个大婶在找她的孩子，其实孩子就在客栈不远处与另小孩告别，找到后，得到指向傀儡。

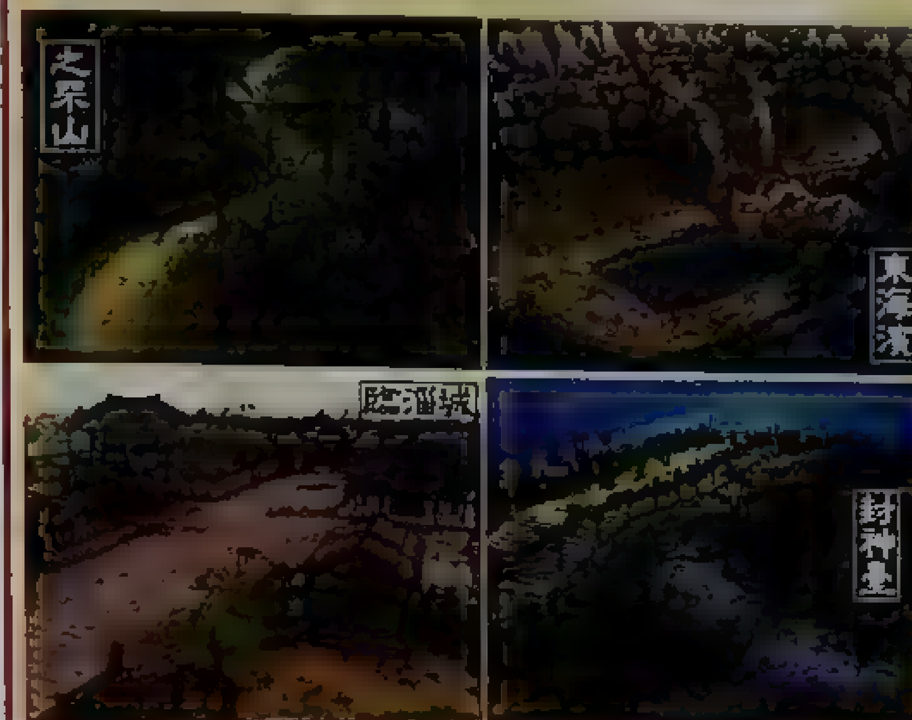
第五回 魯班巨舟玄機隱

原来，大水淹没的古塔就是鲁班遗迹，但只有黄河退潮时才能进入。下到二层，这里的战斗总共只有 20 次——也就是说打过 20 次后敌人就不再出现，可以安心走路。注意，越往里走敌人越强，如要省事，可在洞口多打几仗再进去。看到第一个分岔口，直走是继续的路，转弯是死路，但有好东西拿，以后的迷宫都是如此，只有唯一的一条路可以走，其余分支都是好东西。在第二个转弯过后，就能在黄河底看到壮观的鲁班造船。鲁班造船里面只有一些好东西，从船头走到船尾，可以看到另外一条通路，这里就是鲁班的密室了。走到鲁班遗迹 B2，姬良说要研究鲁班留下的书籍，走大厅的另外一个分支，来到遗迹中心，再往旁边的路，最后见到了巨大的机关兽，回去找姬良，他说能够修好这个。



第六回 東海潮落出地宫

水镜仍然想去刺杀秦始皇，于是决定孤身前往，来到齐地的临淄城。刚刚进入饭店，就看到一只很有架子的……狗。原来此乃郡尉大人的狗，此狗可是李斯丞相赠与。郡尉要抓水镜回去审问，好在一位好心的鲁大人上前解围，他是啬夫吏的官员，答应帮水镜做一个身份竹简。来到北城门口的啬夫吏，里面的人在谈论的黑帽其实就是秦始皇。这时候有一个秦兵进来，听到这个秘密，刚要去告密，就被水镜解决掉。从鲁大人那里得知，秦始皇为了表示自己对神仙的虔诚，把庞大车队全遣至南部琅琊台，只留下百名士兵戒备山道，独自等待神仙的到往。在封神台下一个秘密龙穴之中，有姜太公墓，如果能找到龙穴，或许能从那到之罘山顶的封神台。



水镜赶忙来到临淄城东南面的东海滨，在那里有个奇形的龙岩，她琢磨着"龙醒朝珠之日"是什么意思，不想到却躺在海滩上睡着了。夜间，突见水面上一个龙牙状的奇石入口，原来"龙醒朝珠"就是月亮出现时，海水退潮，才能进入。进到姜太公墓，却见到屈娴追了上来，水镜将其打晕，经过姜太公墓后段来到封神台。

秦始皇正站在那里，过去说不了几句话便开打，可是他的实力实在是太强了，怎么也打不死他，原来屈娴师姐没能杀死秦始皇，被抓为俘虏，秦始皇引诱其他墨家弟子去营救，从而达到一举歼灭的计谋。

第七回 萬丈雲端登异國



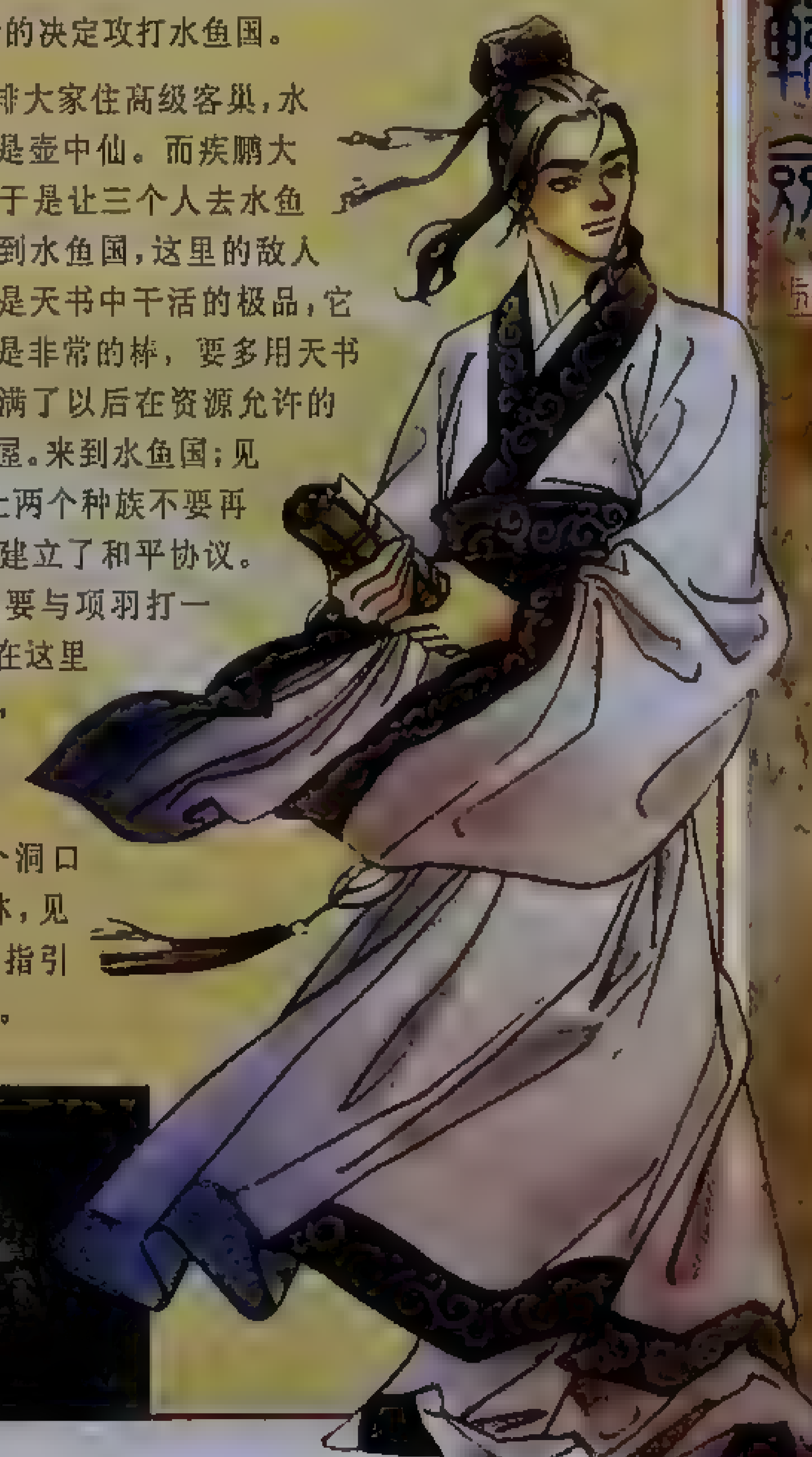
三日后，临淄城的皇宫门口，正当水镜感到无计可施的时候，姬良驾驶着机关鸟来到。一段对话后，二人去临淄城寻找木材，修复机关鸟的轴心部分。找到临淄城中的木匠，他说神木能够做轴心，于是来到大地图东南面的裂缝中，经过迷宫，最后打倒千年树精。拿到木材后，开始准备营救屈娴师姐。原来那无敌的秦始皇是赤松子假扮，怪不得那么厉害！有了机关鸟的帮助，姬良和水镜很顺利的从空中救到屈娴，可是赤松子却以极快的速度追上，目前赤松子是无法战胜的，此战必败。

被赤松子打倒后，大家被丢到一个奇怪的地方。一大群鹦鹉把机关鸟叼走，刚要追过去，却来到一个悬浮在天空中的迷宫，在迷宫有小的人物在表演各种各样的故事，姬良最后研究出这里是屈娴的梦境。解开这个迷宫后，来到多毛国，原来这里就是被称为云中界的地方。

进入的多毛国，原来这里是鸟类的世界，进入到大厅，看到机关鸟也在这里。可是守护的鸟却说这是他们的，看来只好与他们大王理论。从门口的侍卫那里可以直接到皇宫的门口，也可以顺着环形的路自己上去，有很多的东西拿，最多的还是木材。

见到多毛国的疾鹏大王，原来它长的非常小，以至于要用机关人代步。他让水镜一行去凤凰洞，找一个叫肥肥的鸟。去大地图西北面的凤凰洞，里面可以看到复活之台，能够将砍头三人组复活，可是那个叫肥肥的却不愿意跟水镜走，于是回到多毛国找疾鹏大王敷衍，它正在皇宫右面的点将台上。此时项羽竟然出现，还满口大话的决定攻打水鱼国。

大王疾鹏安排大家住高级客巢，水镜怀疑赤松子就是壶中仙。而疾鹏大王不放心项羽，于是让三个人去水鱼国一探究竟。来到水鱼国，这里的敌人大多都是翻江，是天书中干活的极品，它的冶金和技术都是非常的棒，要多用天书吸收几只，人数满了以后在资源允许的条件下要多盖木屋。来到水鱼国；见到鱼王，说服他让两个种族不要再打仗，于是两族建立了和平协议。在庆功会上，还要与项羽打一仗。一行人觉得在这里的时间也不短了，于是决定回到人间的世界，通过水鱼国的一个洞口来到水鱼国森林，见到了守护鱼，它指引了回到人界的路。





第八回　下邳橋頭遇仙翁



回到人界，却不知道这里是什么地方。在下邳木桥，能够看到一位奇怪的老人要帮忙捡鞋子，姬良必恭必敬的又把故意扔出的鞋捡了回来，老人说明日拂晓，再来此桥等他。往前走，来到下邳城。

去旅店睡了一觉，第二天早上就早早的来到木桥，可是老人还是嫌晚。于是呆一天再去，老人终于传授了紫色书简。拿到书简后，在下邳城刚刚出旅店，却看到墨家的二位师兄，他们说大寨在秦国的步步紧逼下已经破落，现在十分危险，并且说去角里山找一位墨家的老前辈请教机关人的秘密才能够救墨家。

来到地图东北面的机关山，一路上尽得高人的指点，这里要进行40战，都是十分厉害的机关人。在最后的广场处见到了水鱼国的国民，在它的指引下见到墨家老前辈白舆，他拿出了紫水晶和周王鼎，并说出了一个老人埋藏在心里十几年的秘密。姬良在这里学会了如何操纵机关屋，临走前白舆写给了墨家夫人一封信，让水镜亲手交给夫人。

回到下邳城，联系众师兄第，然后回到大寨。这里早已经残破不全，更有许多的门人遭杀害。与夫人谈话，夫人看完白舆写的信后，终于同意让姬良使用机关屋，并且派弟子去白舆那里使用机关屋，白舆老头说机关屋缺乏动力，让去咸阳找周鼎来做动力。

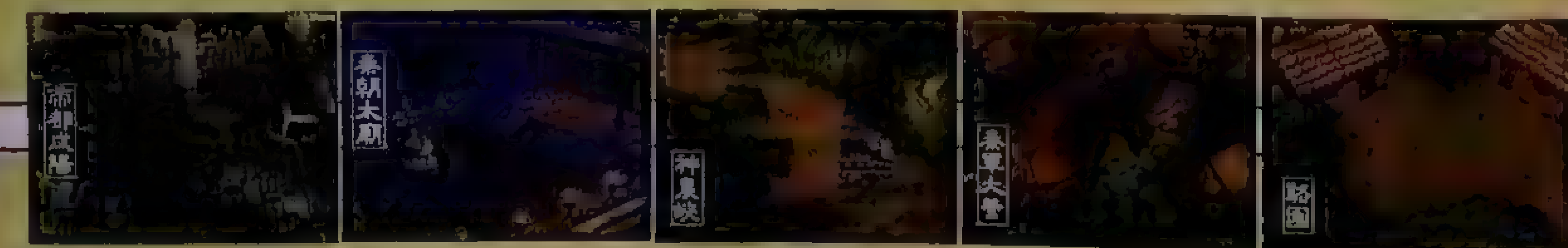
■下邳一个小孩想吃糖葫芦，在她旁边的小贩那里花50元买得，送给小孩可以得到召风符纸、唤云符纸，注意这里可以多买几个糖葫芦，因为在游戏中不能随时存盘，而有一中奇妙的道具叫神秘果，可以随时随地的存盘，外面没有卖的，但是有了糖葫芦可以在天书中的制药工厂可以自己制作神秘果，以后的游戏将非常方便。

■在下邳城还可以找到林原，把他的消息送给在洛阳他的兄弟，可以得到奖励。

第九回　秦兵大營機關鬥

来到咸阳找到故友仓海君，他说找到周鼎只有去秦皇的祭坛下。在疾鹏大人假扮的铁面迦鸟大将军的伪装下，顺利的拿到九座周鼎，可是回到白舆的机关山，白舆却认出这九座鼎都是假的。这时大寨受到攻击，墨家夫人被俘虏。水镜在安葬的墨家死去的兄弟后，决定去秦兵大营救夫人。在秦兵大营，见到秦国的强力机关屋巨雷，可是哪里是机关屋的对手，但是寡不敌众，机关屋还是被蜂拥而至的敌人打败。正在腹背受敌的关头，秦国的公子扶苏出现，他说赤松子已经去蜀之太庙寻找黑火之源。

来到蜀地的太庙，在迷宫的最底层看到一个奇怪的蛋，按下蛋上的机关，三角的缺口打开，进入的黑蛋的上层。这里的迷宫不难，但是注意方向，可以使用指路傀儡，一般死路或分支都有好东西拿，在最后一层看到赤松子的大弟子犀衍。注意，与他交战一定要在前六回合全力打死他，不然他在后期会使用出超强的必杀。打倒他后，他会说一些莫名其妙的话，但是却知道了夫人在云中界的消息。



第十回　仙雲塔內見神童

于是大家决定去云中界一探究竟，来到仙云塔，刚进门就看到了砍头三人组。这阴魂不散的三个人已经练就了一身的好本事。可是他们到了仙云塔里面，依然被打成重伤。的确，这个迷宫是本游戏最庞大的一个，路中间有很多的门，而门又没有办法打开，只有绕过去。而且路都是一样，视角一转就不知道那个是刚进去的路了。这里告诉大家一个好办法，按键盘的TAB键，人物会转变方向，面向的位置是北面。而在迷宫里面首先要遇到的是小壶中仙，他的位置就在地图的东北面。与这个小的壶中仙说话，他要居所地权，对话完毕后，再走向反的方向，在一个有三个宝箱的死胡同，能够找到居所地权（具体位置请看地图和说明），这样与小壶中仙对话，就能够传送到夫人在房间，与阿修罗战斗后，救墨家出夫人。一定要记得拿夫人身后的另一个居所地权，因为夫人说有一个声音在她的头顶上呼唤她很长时间了。

从刚才上来的地方再下去，又看到小壶中仙与砍头三人组的灵魂对话，把另一个居所地权给小壶中仙就能够到三层，这里全都是奇珍异宝，在最里面就是那个金色的蛹。这时候，赤松子出现，他挥舞着宝剑要消灭众人。墨家夫人从那个金色的蛹中放出一个头顶有印记的小孩子，这个小孩实在厉害，竟然一下在把赤松子打成半截！可犀衍马上就把赤松子的身体给带走了。

回到多毛国，夫人说要在这里住一段时间，而且要搞明白那小孩的身份，于是让水镜和姬良去机关山找白舆。这可是一条遥远的路，首先要出多毛国，来到水鱼国皇宫门口，走通道然后在回到人间。去蜀地的机关山，见到白舆老头后，刚刚没说几句，疾鹏大王和屈娴来报告说有紧急的事情。出机关山小木屋，这里的墨家剩余弟子在学习机关屋的操纵，在山谷入口处，听到了白舆、疾鹏和屈娴的对话，原来墨家夫人、黑火水晶还有那个神秘的小男孩都失踪不见了。

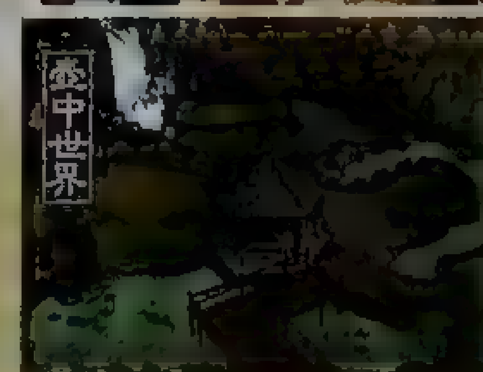
第十一回　帝都咸陽戰金人

这个时候，墨家夫人与那个神秘的孩子出现在咸阳的扶苏府门口。扶苏接见了他们，夫人说只有秦始皇制造的十二金人，配合那个神秘的孩子的技术，一定能够打败赤松子。这个神秘的孩子叫柒，原来是晋国的大工程师，当初为了能够制造出全世界最无敌的兵器，制造了秘密武器黑火，可是在实验中出了差错，整个国家都毁于一旦。

墨家夫人的提议让扶苏看到了打败赤松子的希望，他策划怎么趁秦始皇不在偷出十二金人像。而这边水镜不知情况，以为赤松子又抓把夫人抓到仙云塔。于是二上云之界，在仙云塔门口，却见到那个在下邳城外小桥头的老人，他说要帮助大家一把。于是，大家被传送到云之界的最高顶端。突然，姬良出现了，还带了精通机关的水鱼国国民，原来这座会飞的塔叫做紫云塔，是一个外形酷似气象卫星的飞行器，大家靠着它飞到了秦国的咸阳。这时发现，十二金人已经开始疯狂的破坏了。







紫云塔的威力十分的强，打这十二座金人像的时候一定要注意，如果炮击的能量没有了，就只能使用普通攻击，而普通攻击命中率非常低，所以一定要节约使用炮击。不建议使用特殊技能，那只是减敌人攻防的，成功率不高，没有实际的意义。好在每战后，各项数值都会补满，所以战斗都不难。打倒总共十座金人像后，最后两个金人像会合并在一起，具有四倍的攻击力，这个比较难打些，要注意。

战斗结束后，姬良带大家进入到紫云塔后面的一个密室，赤松子正端坐在里面。他已失去能力，而且只是个还能再活三天的老头了，在姬良滔滔不绝的讲完一大段故事后，大家终于明白赤松子只是为了自己的理想，造一个仙界、人界、魔界统一的一个新世界而已。在与姬良的一段对话后，水镜竟然不忍心下手。

第十二回　泗水濤湧恩仇終

大家决定来到泗水。原来墨家夫人是其父用一半的黑火而制造的一个人，而黑火已经在她体内贮存了很多年。那个神秘的小孩柒是黑火的制作者，所以他很轻松的就控制了墨家夫人。姬良说只有一把上古的宝兵器能够打败柒，那就是轩辕剑，壶中仙用自己最后的力量把大家传送到炼妖壶中。

炼妖壶中的天气异常灰暗，漫天飘舞着黄色的沙，这里的敌人大多是鬼王，还有青龙和黑龙，都十分强，沿着路走，打开三道门后，见到最后的怪物，打倒它后，在里面的冰室拿到了轩辕剑，冰室中间的那个冰人就是辅子彻，把他也带走，回到了紫云塔。

紫云塔飞到泗水的上方，大家下塔进入泗水地底洞穴，在最里面看到受伤的犀衍，他说墨家夫人和柒已经进去了。走完最后一段路，看到墨家夫人和柒在后面的大殿里，柒要完成当年失败的那次野心勃勃的实验。

大家必须先与夫人交手，可她实在是太强，疾鹏建议用爱的力量感悟她，辅子彻的出现使她彻底的觉悟。这时，柒已经把九只周鼎融合在一起，天空阴云四集，恶魔终于出现！考验众人的时候已经到来，只有义无返顾的冲上去！最后的战斗是与撒旦的较量，它有207776的生命，攻击力391，灵力3444。

周鼎所形成的黑火恶魔化做一条黑龙无情的吞噬了柒，带走了一切的黑暗力量，只有胜利的人们拥抱在一起。最后，水镜决心跟随姬良走，两个人终于生活在一起，后来姬良改名为张良，协助刘邦打败项羽，奠定了汉的基业。辅子彻和墨家夫人也团聚在一起，几百年的恩恨仇别，就此告一段落……

泗水地底洞穴

其实不到最后一刻，谁又会愿意放弃自己的梦想呢？每个人，谁没有自己追求的梦？黑火、机关术、天书、云中界、天下统一、兴复韩国、兼爱非攻、大同世界、理想国。说起来，谁又有资格，硬说谁是真正错了呢？■



轩辕秘籍—隐藏结局

在DOMO乐园与莉敏说话，选择1钱交易，就会出现可怕的……隐藏结局……从此，姬良过着小白脸的生活。秦朝灭亡后，开始楚汉相争的时代。之后，项羽击败刘邦，取得天下。但由于项羽失败的政治，国家动荡不安，项羽最后被砍头三人组暗杀……项羽分封的诸侯又开始相互征战，中原的乱世再度延续了数千年，就因为水镜用一钱卖了姬良。



轩辕秘籍二天书秘密

凡是在游戏中可以买到的物品，基本在天书的建筑物都可以制作出来，但是建议药品还是买的好。天书中的资源共有金属、木材、木炭和金钱，这些资源初了拆箱子和拉到外，没有任何方法生产，所以要节约使用，多搜集，多积攒。

天书在游戏中会有三次的升级，第一次是蛋家夫人赠与天书，第一次进去的时候；第二次是白舆老头把天书功能加强；第三次是在仙云塔内，砍头三人组留下的天书残片。每次升级都有新的建筑物增加，分为武器制造、防具制造、药材制造，要把在战斗中的怪物吸收进去才能工作，而人口多了以后要靠盖屋子提升人口上限，比较优秀的制造工人是：翻江、人虎和骷髅兵，后期的怪物一般都很强，制造物品要四项标准都达到才能开始，应该利用优势互补的原则安排工人。

还有一些在天书中的隐藏物品，如宝剑分阴阳，药材神秘果，这些还要等玩家自己去挖掘。另外在天书内还能建造一个祭坛，有了它升级后，把收伏的妖怪放进去五个，姬良在战斗中就可以使用保护技能。例如把五个人虎放进去，就能出现比较强的保护兽，足有2000多的血，攻击力也很不错。祭坛也分低级和中级，保护兽是不能够通过战斗升级的，只有升级祭坛才能够得到成长。注意，用封印之蛋召唤的怪物各项属性都是超强的。

轩辕秘籍三 DOMO 乐园

说说如何进入DOMO乐园，在游戏后期，夫人与柒失踪后，回到多毛国高级客栈，师姐会给主角一个"DOMO竹筒"，之后在天书中就会出现DOMO乐园，里面可有很多有趣的人和事情，更可看到隐藏结局和真人动画。

1、DOOM乐园里，与罗妹妹谈话，她说要多哭一些流一些泪水，于是可以得到不老泉水，命永久加50。

2、姜饼人，与他谈话可以知道命运，而且知道封印之蛋有38个，可以换8个怪物。跟DOMO人说过21次后，会教武术。

3、跟凯特说话，她会问你看照片吗？选择看，可以看到程序图。

4、与蔡魔王说话可以照相，全家福哦！

5、用过指向傀儡10次以上，可以向小业学武术。

6、如果隐藏资源只找到10个以下，可以向彼得索赔资源，而得到的就是450个以上，当然对话不同，所得到的东西也不同。

7、与乌骨鸡谈话，得知知道完成这7个任务的人可以在他那里学到武术。

①在洛阳帮忙找人。

②在咸阳帮忙找人。

③在下邳帮忙找林源。

④跟寨哥说话，他会给10个青铜兽，就是10元钱。

⑤神秘乞丐任务（分别在洛阳，临淄，咸阳）

⑥韩国古墓心理测验

⑦在水鱼国古长老心理测验

8、帮杂务大臣小猫咪帮数多少人，选25个人，可以看到超酷的动画。真人版的哦。

9、与小狐狸说话，帮它把记时红卡放到箱子里，可以得到一个封印之蛋。还可以用1000元的价格买到木材两百份，煤炭一百份，金属十份。

10、跟莉敏说话，选择1钱交易，会出现隐藏结局。

11、与湿砍说话可以系统超速。当然连对话都看不到啦。

12、跟郭蝶说过六次后，可以得到多魔资源回收桶，十次后可得到雪肌冰魄（单人升一级），可拿三次。

轩辕秘籍四封印之蛋

在游戏的一些存盘点可以找到一中物品叫封印之蛋，列出给大家看看，找齐后会有特殊的剧情被触发：

01、潜元洞内

02、古墓中一层

03、古墓二层

04、洛阳的奸商那里花1000元买得

05、博浪沙内

06、鲁班遗迹一层

07、鲁班遗迹二层

08、在封神台

09、地裂迷宫中

10、云中界的幻影迷宫一层

11、云中界的幻影迷宫二层

12、凤凰洞内

13、海底隧道后段

14、下邳城花5000元买得

15、机关山一层

16、机关山二层

18、镐京遗迹一层

19、镐京遗迹二层

20、秦始皇太庙

21、黑茧入口处

22、云之塔第一层

23、水鱼国大长老的家推测性格选最后一个

24、水鱼国王座后面

25、紫云塔中

26、炼妖壶内

27、拿完轩辕剑后。

28、紫云塔内又找到一个

29、泗水地底洞穴中

30、泗水大殿门口

31、玄冥宫二层

32、DOMO乐园





Syberia 塞伯利亚之谜（续）

文/大漠奇侠

KOMKOLZGRAD

火车在一片工业区中停下了，这里寸草不生，空气也十分糟糕。下车，往左边走，Oscar会在车头上招呼Kate，原来车头的发条又松了。继续往右边走，来到那个举锤的钢铁巨人脚下，爬到它身上的控制室。在床上的柜子里得到声筒、控制杆（Handle）以及设计草图（Hans' Designs）。把控制杆放进右边控制台，向上拉两次，让巨人移动到火车头的位置，按下红色按钮，给火车上发条（图25）。

返回火车，半路上看到有个人影闪过，回到火车里，进入卧室，发现Oscar被捆了起来。赶忙将他救下来，发现他的手被抢走了。在地上拾到钳子（Metal Sheers）。然后到外面听一下新得到的声筒……这个时候战争已经结束了，生活慢慢回到了正轨，Hans开始为苏联工作，而Anna隐晦地表达了她对Hans的思念。

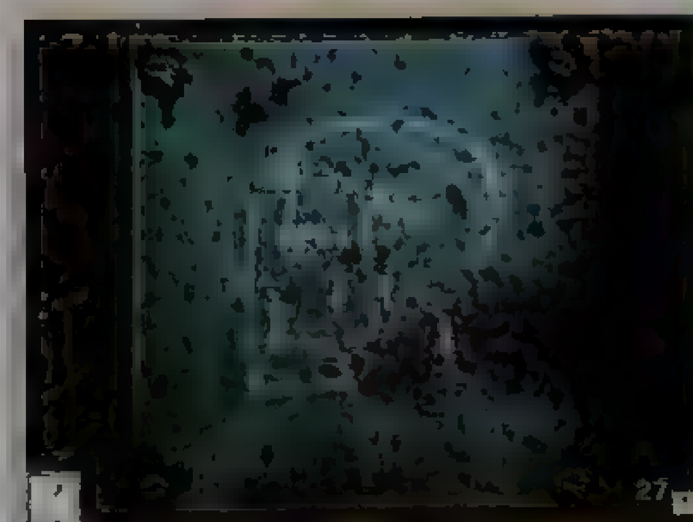

25


26

回到巨人身上，这次只往前移动一次，从控制室出来，跳到右边的平台上（图26）。用钳子把铁皮上的一个小洞剪大些，钻进屋里，在左边架子上找到火花塞（Spark Plug）。返回火车，然后往右走，在月台尽头升起一部电梯，乘电梯下矿井。在发电机上使用火花塞，恢复井下能源。走到矿井尽头，坐另一部电梯上去。

这是一个很大的房间，往右边走上舞台，在弹钢琴的机器人旁找到螺丝刀（Screwdriver）。在房间左边找到梯子，用螺丝刀卸掉封住梯子的铁板（图27），爬到上层。往左，在监控室里碰到一个带面具的人，正是他偷走了Oscar的手，原来这个叫Borodine的人狂热的崇拜一个叫做Helena Romanski的歌手，他正将工厂改装成剧院，而他正在造的风琴弹奏者，却无论如何做不出如此精巧的手，所以他到火车上"借"了一双。最后他们妥协，Kate把Helena找来，而他就会交出Oscar的手。

回到下层，进入刚降下的房间，走到房间尽头，在抽屉里找到有关Helena的剪报和信


27



件。想到她和 Frank Malkovitch 演出的事，于是 Kate 给母亲打电话，得知 Helena 病了，正在一个叫做 Aralbad 的温泉疗养胜地。回去告诉 Borodine 这个消息，他建议 Kate 去发射中心，或许能找到去 Aralbad 的交通工具。出控制室，坐右边的单轨车去卫星发射基地。

下车以后，找到高地上的发射架。在火箭右边的平台上有个太空舱，钻进去，发现一个醉醺醺的男人。和他交谈却没有效果。到太空舱末尾拾到沃特加酒（Vodka），然后醉汉 Boris 会东倒西歪地走出太空舱，一不小心摔到水槽里，昏昏沉沉地睡去了，看来有必要把他弄醒。返回太空舱，在架子上取得钥匙（Key）。出来，走下所处的平台，在平台的拐角处找到阀门（图 28），转动它打开水管。回到平台上，用钥匙启动起重机。用两边的拉杆改变托盘的位置，再用中间的拉杆放水，把宇航员浇醒。

和他交谈（Hans、Bird），得知 Hans 曾经参与了宇航中心的建设，以及老鹰 Soyouz 的故事。从右边前往空间控制中心。到控制中心右边，看到飞鸟环绕的飞艇，试着进入，但是需要钥匙。回去找 Boris，他会给 Kate 飞艇钥匙（Airship Key），进入飞艇启动拉杆，但是没有反应。在控制中心的空场上再找到 Boris，他告诉 Kate，自己很想实现一次飞天的梦想，但不知道怎样做，如果 Kate 能够帮忙，他就说出飞艇的秘密。

从左边的铁梯来到控制室，在面板左边取得钥匙并在旁边使用，在右边打开盖子，将两根导线连通，拉下黑色拉杆，启动显示屏（图 29）。现在可以取得右边的血液测试设备（Blood Testing Apparatus）。找 Boris 取血，然后回来插入血液测试设备，按“注射器”的按钮检测，结果 Boris 的血样酒精超标，没有通过。没办法只好用自己的血样来蒙混，这一次自然过关了（成功的话会看到上面的黄灯亮）。按左边第一个按钮将太空舱升起，再按第三个按钮让太空舱旋转，最终在发射台上停下来，正好让 Boris 进入飞船。最后按那个三角的按钮，让 Boris 实现了他的飞天梦想。



Boris 走前扔下来一个曲柄（Crank Handle），在控制中心入口处拾到它（图 30），返回火箭发射架处，从左边来到发射架上层（图 31），使用曲柄，里面的老鹰 Soyouz 会飞出去把飞艇周围的鸟赶跑。现在回到飞艇里，就可以向 Aralbad 进发了。

ARALBAD

飞艇在疗养胜地一间宾馆的院子里徐徐降落。走进宾馆，向招待员 Felix 打听 Helena 是否住在这里，被拒绝了。这位老先生就坐在登记处里看球，看来有必要把他引开。到大堂左边去，在杂物间里找到洗涤剂（Detergent），出门把它倒进喷泉，搞的泡沫四溢。回到大堂，把窗帘拉开，然后按铃叫 Felix，他从窗户里看到外面的样子，就赶忙收拾去了（图 32）。

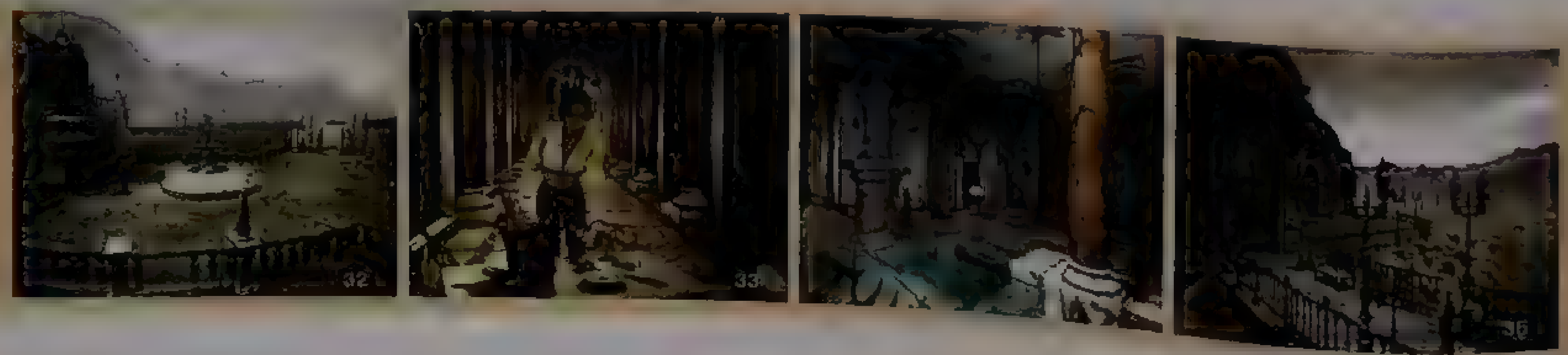
到柜台里搜索，在登记簿上查到 Helena 住 1270 房间。旁边有介绍宾馆的小册子（Hotel Brochure），注意到宾馆巴黎分号的电话 46433643。按柜台底下的红色按钮打开去温泉的门。

进入温泉，首先进入水池对面的凹间（图 33），在桌子上取得水晶杯（Crystal Dish）。出来往左拐，在酒吧遇到机器人护士 James。得知 Helena 正在海边。James 旁边的机器控制着一个栅栏门，试着输入 Helena 的房间号 1270，但是没有用。到酒吧对面去，浴池旁边的一个门打开了（图 34），在里面地上找到一张卡片，上面写着号码：0968。回到那个机械跟前，输入 0968 开门。

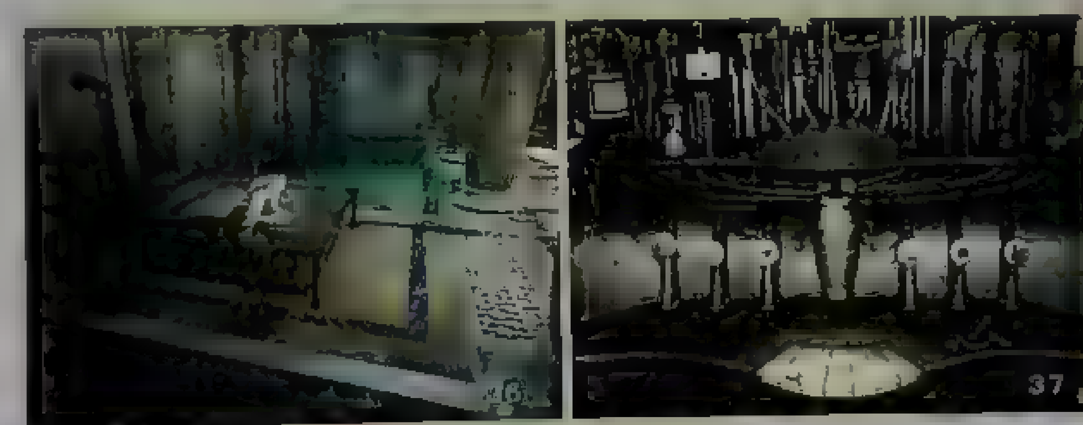
记得戴上一个面具，然后出门，在码头找到休憩的 Helena。交谈，Helena 希望 Kate 帮她叫 James 来。在凉亭附近发现一个铃铛，摇铃，但是太远，James 根本听不见。把铃铛（James'Bell）卸下来，返回刚才出门的地方挂好（图 35），然后摇铃呼唤 James，不过还是没有回音。

进门和 James 交谈，叫他把 Helena 接回来。在吧台前和 Helena 交谈，告知她有一个狂热的追随者，Helena 很高兴，但是现在她的嗓子不行了。不过在巴黎有一个叫做 George 的酒吧招待调制叫做“Blue Helena”的甜酒，可以让她的嗓音恢复。拨 46433643 询问，但是 George 已经离开了，而新来的招待说了他自己的配方：一份沃特加酒、一份柑桂酒（Blue Curacao）、一份蜂蜜（Honey）、少量酸橙和冰块，然后震荡。

打开吧台底下的柜子，找到柠檬（Lemon）和结晶蜂蜜（Crystallized Honey）。到浴池前，找到一个方形水池，转动阀门给池子冲热水，然后将蜂蜜的瓶子里灌一点水（图 36），将蜂蜜熔化（Lliquid Honey）。现在东西已经备齐了，调查吧台中间的调酒台，从左到右依次将柠檬、沃特加和蜂蜜放到上面空白的位置上。在调酒台中间找到一个乐谱（Musical Score），上面提示了调酒台的工作方法。现在按下从左边数排第二的那个白色琴键，得到一份沃特加。然后将台子右侧的一个小拉杆扳到右边，按左数第三个琴键得到一份柑桂酒。再按吧台上边左数第 5、4、2 个按钮分别得到蜂蜜、柠檬、冰块。最后按最右边的按钮震荡，终于调制出了正宗的“Blue Helena”（图 37）。



如果调制成功，Helena 喝过之后会试唱几声，但是她失去了信心，觉得自己唱的很糟糕。再和 Helena 交谈，James 会回忆起一个测试声音的办法来。现在把水晶杯放在吧台末端，请 Helena 再唱几句，她的声音竟然真的震碎了杯子，她恢复了信心，终于答应去给她的歌迷演唱。



Kate 回到飞艇中，她接到了 Olivia 的电话，哭诉了她和 Dan 发生的事。然后 Helena 就来了，和她一起返回飞艇的始发站。

KOMKOLZGRAD



Helena 做了一次完美的演出（图 38），但是居心叵测的 Borodine 将她关了起来，然后逃之夭夭。Kate 到舞台上，用螺丝刀把笼子的锁撬开，将 Helena 救出来，然后到笼子里找回 Oscar 的手。重新找到 Helena，打开她旁边的门，让她从那里离开，可是门被封住了，只有 Helena 一个人可以逃出去。Kate 乘另一部电梯回到矿井，刚刚下来电梯就爆炸了，没有办法，只好往前走，打算去乘矿井另一端的电梯，不料电梯里早早埋伏了炸弹，Kate 躲开了爆炸，不过却被封在矿井里。仔细调查发现一个通风管道被炸开了，从那里爬到月台上。

往月台左边走，在箱子里找到炸药（Dynamite，图 39）。到车头去找 Oscar，Oscar 让 Kate 赶快上车。回到车上，Kate 会接到 Dan 的电话，并且为这段一直在争吵中维系的关系做个了断。不过火车一直没有开，下去问 Oscar，原来钢铁巨人那里被设置了屏障，火车没有办法出动。下车，到巨人的脚下用炸药将它炸毁。冲破滚滚烟尘，火车终于可以前进了（图 40）。

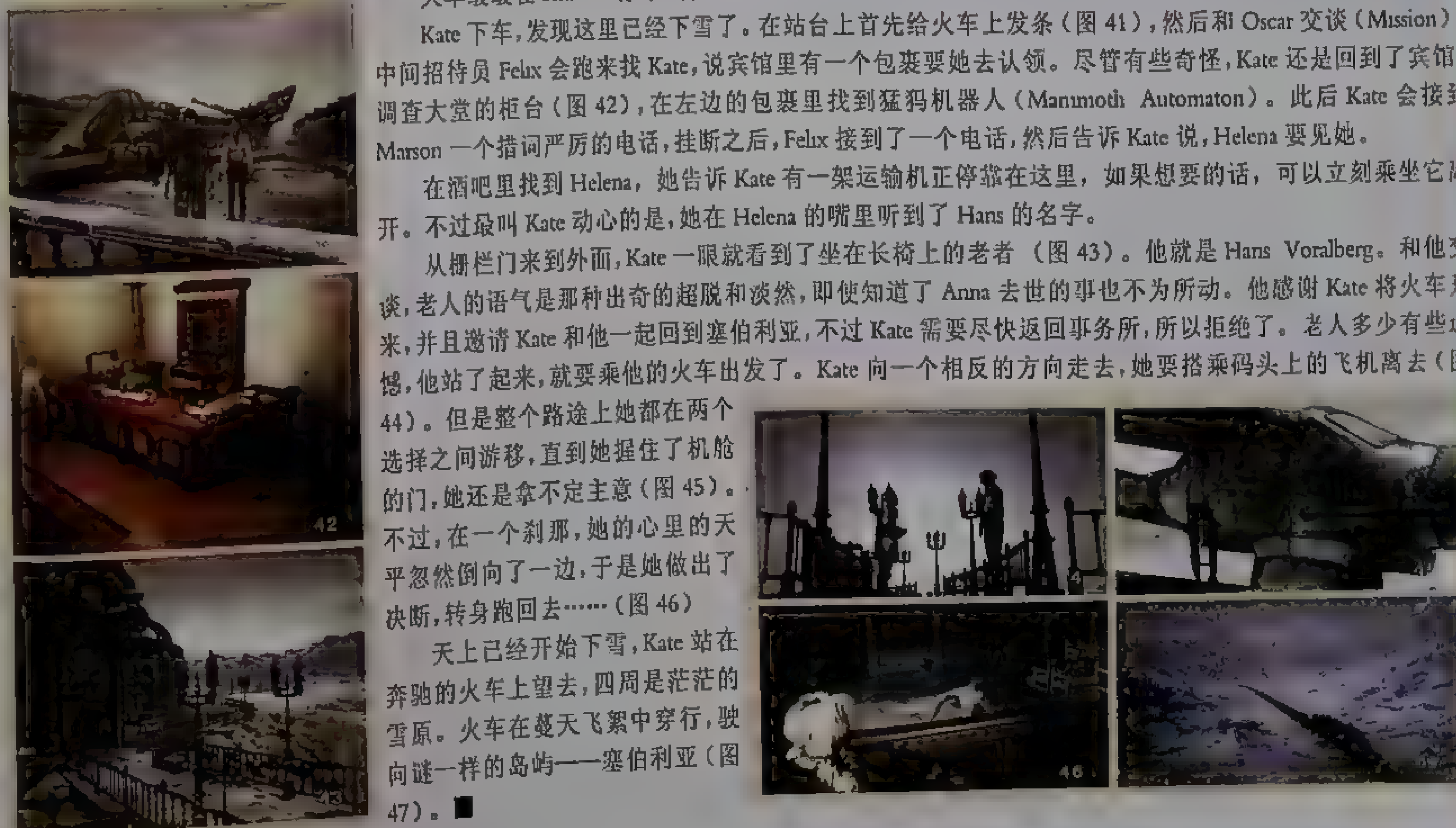
ARALBAD

火车缓缓在 Aralbad 停下，将 Helena 送回家。

Kate 下车，发现这里已经下雪了。在站台上首先给火车上发条（图 41），然后和 Oscar 交谈（Mission），中间招待员 Felix 会跑来找 Kate，说宾馆里有一个包裹要她去认领。尽管有些奇怪，Kate 还是回到了宾馆，调查大堂的柜台（图 42），在左边的包裹里找到猛犸机器人（Mammoth Automaton）。此后 Kate 会接到 Marson 一个措词严厉的电话，挂断之后，Felix 接到了一个电话，然后告诉 Kate 说，Helena 要见她。

在酒吧里找到 Helena，她告诉 Kate 有一架运输机正停靠在这里，如果想要的话，可以立刻乘坐它离开。不过最叫 Kate 动心的是，她在 Helena 的嘴里听到了 Hans 的名字。

从栅栏门来到外面，Kate 一眼就看到了坐在长椅上的老者（图 43）。他就是 Hans Voralberg。和他交谈，老人的语气是那种出奇的超脱和淡然，即使知道了 Anna 去世的事也不为所动。他感谢 Kate 将火车开来，并且邀请 Kate 和他一起回到塞伯利亚，不过 Kate 需要尽快返回事务所，所以拒绝了。老人多少有些遗憾，他站了起来，就要乘他的火车出发了。Kate 向一个相反的方向走去，她要搭乘码头上的飞机离去（图 44）。但是整个路途上她都在两个选择之间游移，直到她握住了机舱的门，她还是拿不定主意（图 45）。不过，在一个刹那，她的心里的天平忽然倒向了一边，于是她做出了决断，转身跑回去……（图 46）



天上已经开始下雪，Kate 站在奔驰的火车上望去，四周是茫茫的雪原。火车在漫天飞絮中穿行，驶向谜一样的岛屿——塞伯利亚（图 47）。■



NEVERWINTER NIGHTS

无冬之夜

主线流程攻略（上）

文/木头

在连线模式革命性地加入了地下城主（DM）功能，《无冬之夜》让大家在游戏中过一把当城主的瘾，这早已为全球玩家所津津乐道了。不过，现在笔者要为大家介绍的不是这个，作为一款连续三年夺得 E3 RPG 大奖的游戏，《无冬之夜》 的单人模式同样非常出色的，你扮演一位初出茅庐的冒险者，由于一个偶然原因被选中去执行一项艰巨的任务，所有的剧情都围绕着你的冒险展开。与"博德之门"不同，《无冬之夜》更加强调角色的独立性，在多数情况下，你只能和你雇佣的佣兵一起冒险，如果你是一名法术使用者（巫师、魔法师等），则还可以召唤一只生物和宠物，组成一支四人的冒险方队。

职业的选择

毫无疑问，职业的选择在创建角色时最为关键，游戏提供了 11 种不同的职业，分别是狂战士（Barbarian）、吟游诗人（Bard）、牧师（Cleric）、德鲁伊（Druid）、战士（Fighter）、僧侣（Monk）、游侠（Paladin）、游骑兵（Ranger）、浪人（Rogue）、魔法师（Sorcerer）和巫师（Wizard）。选择何种职业全凭玩家个人的爱好，不过根据实际情况，我更倾向于选择魔法师、巫师等法术使用者，因为游戏中很容易雇到一名优秀的战士，而高等级的法术使用者却难以寻觅，何况他们召唤出来的生物和宠物在某种意义上就等同于一名战士。

角色有 6 种不同的属性：

力量（Strength） 灵敏度（Dexterity）
体质（Constitution） 智力（Intelligence）
智慧（Wisdom） 魅力（Charisma）

对巫师来说，智力是最重要的，它决定了巫师可以学习魔法的最高等级。在游戏里，巫师的智力是不能低于 11 点的，另外你还拥有 27 点奖励点用于购买属性点。我选择的巫师最终属性如下：力量 12、灵敏度 14、体质 14、智力 14、智慧 12、魅力 12。在 14 点之前，奖励点和属性点是 1：1 购买的，超过 14 点，则要花费更多的奖励点，不合算，所以 6 种属性中最高的都是 14 点。对巫师来说，智力、体质、灵敏度的重要性要高于其他三种属性，其中体质决定了生命值和可以携带物品的最大重量，灵敏度决定避开敌人攻击的能力，这对无法穿戴盔甲的巫师来说显得更为重要。

在《无冬之夜》中，玩家最高能达到的等级是 20 级（NPC 可以超过 20 级），每 4 级会有一点额外的奖励点，所以最多可以得到 5 个升级奖励点，而升级奖励点购买任何属性（不管属性有多高）都是 1：1 购买，我计划将这 5 个奖励点都加到智力上，智力最终将达到 19，这样就可以学习任何等级的法术了。

键盘操作说明

尽管使用鼠标就能完成大部分操作，但有些地方还是使用键盘更为便些，因此熟悉键盘操作对你以后的冒险肯定会有所帮助。

W	前进
S	后退
Q	左平移
E	右平移
A	左转
D	右转
G	快速存盘
R	休息
I	显示装备和物品
J	调出日志
C	显示角色属性
B	调出魔法书
M	显示地图
V	说话，在单人游戏中没作用。
0 和 ESC	调出游戏选项菜单
方向键	拉伸和旋转画面
6 个编辑键（Insert、Delete、Home、End、PU 和 PD）+"*"键	拉伸和旋转画面
Print Screen	截取游戏画面
~	调出控制台
TAB	将画面内重要物品以高亮度显示

序章 ACADEMY

在剑岸北部的无冬城，一场致命的瘟疫席卷了整座城市，无冬城主 Nasher 指派自己得力的助手 Aribeth 负责调查此事，Aribeth 此时把我召唤进学院，很可能与此事有关。

学院（academy）的床真暖和啊，真想多睡一会儿……8）。刚穿好衣服，就有一个叫 Pavel 的家伙过来和我说话，告诉我关于瘟疫和 Aribeth 的情况。接着，Pavel 的哥哥 Bim 又过来教我一些游戏的基本操作，这些东东挺有用，应该仔细听。在下一个房间，矮人战士 Olgerd 教我如何购买、装备和使用道具，之后 Olgerd 又向我推销他的商品，可惜我的钱不多。

前面是学院的小图书馆，管理员 Berna 教我如何使用地图和日记。再往前是学院的武器训练场，教官是 Herban，一个脾气很坏的家伙，主要训练科目有格斗和射箭，不同的职业侧重点也会有所不同，作为一名巫师，练习一下近身防卫就可以了。在训练场的一个房间里还关押着几只怪物，据说是作为研究之用的，这些家伙有啥好研究的？不懂 8（

前面走廊里还有三间专业的训练教室，分别是用来训练法师、牧师和浪人的。既然我是巫师，所以在法师训练房练习了一下施放魔法，效果似乎不错。训练完毕，去大厅见 Aribeth，看看她有啥重要的事情。

Aribeth 是个年轻的女游侠，城主最得力的助手之一。果不所料，她找我来是为了瘟疫的事，要我查明瘟疫爆发的原因，并找到一种切实可行的治疗方法。说话间，一堆不明的魔法生物出现在学院，协助 Aribeth 把这帮家伙料理了之后，Aribeth 敏锐地觉察到这些人是冲着深水城（Waterdeep）生物而来，因为这些生物对治疗瘟疫非常重要，她交给我一把大门钥匙，让我去探个究竟。

走出大门，发现警卫已被砍倒在地，一个神秘的法师召唤出两个小魔怪（goblin）准备夹攻我，这是游戏中最菜的怪物了，拿它们练手正合适。用钥匙打开学院大门，发现那个法师又弄出几个小魔怪，看来他就这点黔驴技穷的本事了。

穿过储藏室，遇到 Pavel，原来他哥哥挂掉了，他想和我一起走。再往前走，敌人就不那么菜了，好在有个帮手在身边，开路重任就交给他好了……8）。杀了一通之后，发现前面有个神经兮兮家伙，可不象是坏人，过去一问，才知道此公名叫 Geldar，是学院里是负责升级的，他看偶的等级太低，于是给了些经验让我长了一级，真不错！



一通厮杀，终于来到了学院大厅，那个神秘法师正在召集一帮怪物开会，这次可不能再让他跑了。混战之后，那家伙终于倒下了，偶也挂了彩，还是先休息一下吧。

前面是学院的马厩，在这里看到了深水城生物，错了，应该是人！其中一个还是个长得很不错的 MM，小生正准备上前与她搭讪，没想到她通过传送通道跑了，真可惜……这时学院的两个家伙才把怪物摆平，看到 MM 跑了，都傻了眼，我上前和矮个子交谈，得知他叫 Fenthick，是 Tyr 的牧师；高个子是他的好友，名叫 Desther，是 Helm 的牧师，原来是他们俩把生物从深水城弄来的。

此前一直没有说话的 Pavel 过来与我道别，他说他不想做英雄，只想过平静的生活……真没出息，不过人各有志，走就走吧。这时 Fenthick 又告诉我，Aribeth 在前面的正义大厅（Halls of Justice）等着见我，看来又有新任务了，真是能者多劳啊！

第一章 Never Winter



离开马厩，来到一个临时医院，这里躺满了染上瘟疫的病人，护士小姐不时安慰这些可怜的家伙。Fenthick 和 Desther 正在那里谈论瘟疫的事，我走过去和他们聊会儿，得到些关于瘟疫和生物的信息，另外还意外得知 Fenthick 和 Aribeth 竟是一对恋人！啊！啊！真是教人妒忌啊。

在正义之厅我又见到 Aribeth，她现在已经非常平静，她向我详细介绍了深水城生物的情况，告诉我这些生物可能就隐藏在城市



里，让我设法把他们找出来，因为它们对治疗瘟疫起着至关重要的作用。最后 Aribeth 还送我一块召唤石（stone of recall），这是一件非常有用的东东，可以随时将我从冒险途中带回距离最近的神庙（Temple of Tyr），不仅如此，通过神庙的传送点我还可以随时返回原来冒险的地方。在离开神庙之前，我又花 200 大洋雇了一名叫 TOMI 的佣兵，这家伙是个浪人，擅长开锁和解除陷阱，在冒险中肯

定是个好帮手。

离开神庙来到无冬城的主城区(city core),除了主城区以外,无冬城还有半岛区(The Peninsula District)、乞丐区(The Beggar's Nest)、黑湖区(The Blacklake District)和码头(The Docks)等四个区,先去哪个区并不重要,全凭个人喜好,我就按上面的顺序分别到这四个区去瞧瞧。

半岛区

半岛区在主城区西南,这里发生了犯人暴动,从监狱里跑出来的犯人在大街上胡作非为,整个街区笼罩在恐怖之中。在大门附近,我们遇到了 Captain Kipp,他告诉我犯人是监狱长 Gaoler Alaefin 放出来的。可在我印象中,Gaoler 是个正直的人,怎么会做出这种事,这里肯定有问题,因此我决定到监狱探个究竟。

监狱位于半岛区的中部,进入那里主要有两种方式:走 Tanglewood estate 的地下通道,或者从匪徒手中抢得钥匙,直接从监狱





大门进入。相比之下前一种要容易些,Tanglewood estate 在街区西北部,毗邻大海,房间的钥匙可以从门口的踏布下找到。进入地下通道,几个毒蜘蛛和臭甲虫挡住去路,把它们搞定后来到了监狱一层。

监狱共有 3 层,到处游荡着逃跑的犯人,经过一系列战斗之后,最终来到监狱顶层,见到了 Gaoler 和他的助手 Kurdan Fenkt。先将 Kurdan 摆平,接着再修理 Gaoler,Gaoler 挂掉之后,控制他意志的灵魂吸食者(Intellect Devourer)出现了,它才是本关真正的 Boss,也是 Aribeth 让我找的生物之一,它的特点是能控制别人的意识,因此决战前我说服里面的警卫赶快离开,不给吸食者可乘之机。没有了宿主的吸食者很容易对付,我几下就把它打发了,别忘了带上它的尸体。

乞丐区

与半岛区一样,这里现在也有麻烦,很多不死怪物从坟墓里跑出来。我首先来到位于街区南部的 Shining Serpent 客栈打听消息。在这里遇到 Harben Ashensmith,他告诉我怪物的出现很可能与墓区最近的异常有关,不过通往墓区(Great Graveyard)的大门已被堵死,他让我去找 2 个人:Krestal 和 Jamanie——他们知道如何进入墓区。

Krestal 在街区东部,Jamanie 则在西部,他们都可以为你提供一条通往墓区的道路。Krestal 提供的入口是街区中部的仓库,Jamanie 提供的入口则是街区西北的奇怪房子。其实殊途同归,都是通过一个地下迷宫最终进入墓区,走 Jamanie 线路时需要从他那里拿一块符石(Estate ward stone)用于进入奇怪的房子。我选择了走 Jamanie 线路,同时接受了 Jamanie 给我的一个任务,帮他寻找失踪的兄弟 Torin。

墓区里全是不死的怪物,打发了这帮家伙后,我们稍许休息了一下,便继续向本区 Boss 的巢穴——诅咒之地(Warrens of the Damned)进发。诅咒之地是个较大的地下迷宫,里面充斥着难缠的角色,在这里我找到了 Torin 的尸体,将他手上的戒指取下来作为完成任务的凭证。在迷宫的深处,本关的 Boss 大人 Gulnan 是个很难对付的家伙,不过先将给予她能量的祭台摧毁后会大大削弱她的力量。Gulnan 倒下之后,她的心是我要收集的另一件物品。

黑湖区

黑湖区位于主城区的东北,到达那里得先穿过无人区(No-Man's-Land)。黑湖区最引人注目的人物要算 Meldanen 了,可以很容易打听到关于他的情况,他是个魔法师,据说他的庄园里关押着一个来历不明的生物,这很可能就是 Aribeth 让我找的东西之一,因此我决定前去拜访。

Meldanen 的庄园在街区北部,有两种方式进入那里:收买门卫,或者找到 Milly,她家里有个传送点也可以到达。庄园是个两层迷宫,Meldanen 的巢穴在地下一层,在书房,我发现了被关押的 Dryad——我要的生物之一。此时 Meldanen 出现,一场激战后这家伙倒下,在他身上找到一把钥匙。打开监狱大门,将 Dryad 放出之后,她送我一束头发作为酬谢,这是我要找的第三件物品。

码头

码头是我要拜访的最后一个区,这里出没的人物主要是些走私犯和海盗,也是个治安糟糕的地方。本区的重点是街区北部的种子客栈(Seedy Tavern),进入客栈有三种方式:找到侧门的钥匙、得到 5 枚走私犯使用的货币或者是弄一套海盗制服。在去客栈的途中,正好碰到几个穿红衣服的海盗,把他们撂到之后,扒下一件制服穿在身上。

在客栈没有找到海盗的首领 Vengaul,客栈后面有个门通向地下室,贿赂警卫后进入。在地下室我意外找到了被海盗绑架的 Dara'nei,原来海盗内部发生了火并。Dara'nei 是 Vengaul 的情人,她告诉我 Vengaul 可能藏在银帆(Silver Sails)贸易公司,并将 Vengaul 送



她的首饰(Dara'nei's Locket)转赠给我,这件首饰可以打开银帆的大门。

在银帆公司,我找到一个名叫 Charon 的船夫,他把我带到了 Vengaul 的秘密巢穴。在巢穴里 Vengaul 正在和海盗二号人物 Callik 对峙,我上前不由分说就把 Callik 结果了。作为感谢,Vengaul 将 Cocktrice 羽毛送给我,这是我要找的最后一件物品。

叛徒

将收集齐的四件物品交给 Aribeth,她告诉我治疗瘟疫的仪式马上开始,并邀请我观礼。仪式在 Castle Never 举行,除了 Aribeth 以外,Fenthick、Desther 和 Nasher 也参加了。在仪式中,Desther 忽然向正在祈祷的祭司发起了攻击,并乘机抢走了四件物品,然后从传送点逃走了,Fenthick 随后也跟去了,原来 Desther 是个混进革命阵营的叛徒!





Fenthick 难道也是?Aribeth 恳请我去调查一下,因为她无法相信自己的情人居然是这样的人!

传送点通向 Helms' Hold,此乃 Desther 的老巢所在。Helm's Hold 由许多不死怪物把守,非常难对付。刚一上楼梯我就发现了萎靡不振的 Fenthick,原来他确实是无辜的,由于无法相信自己要好的朋友会做出这种事,因此也跟到了这里,结果被 Desther 扣押,可怜的家伙!

最后,我在楼顶的一个房间终于找到了 Desther,这个该死的叛徒虽然比较难对付,但还不是偶的对手,乖乖屈膝投降了。我把 Desther 和 Fenthick 都带回了无冬城,让 Nasher 决定他们的命运。叛徒终归是要得到惩罚的,Desther 被处以火刑,但让人感到意外的是,倒霉的 Fenthick 也被处死了,不知道 Aribeth 能不能经受住这个打击?

第二章 Port Llast

一觉醒来,一个叫 Larana 的 MM 走过来向我问好,告诉我 Aribeth 在外面等我。走出房间,发现 Aribeth 身边还站着一个以前从未见过面的男人。Aribeth 介绍,此人名叫 Aarin Gend,是 Nasher 城主负责情报工作的助手。她说,虽然现在瘟疫已不复存在,但幕后的敌人还未落网。只有彻底铲除这股邪恶力量,无冬城才能永保太平。最后 Aribeth 给我分配了任务,让我找出邪恶力量巢穴的大致方位。Aarin Gend 为我提供了几个可能的地点:Luskan、Neverwinter wood 和 Charwood。

刚走出兵营,一个男孩就向我跑了过来,原来他遇到了麻烦,他的老妈被强盗绑架了,希望我能去营救。作为一名大英雄,救人是我义不容辞的职责,当然接受啦。

北路(North Road)

Luskan 在 Port Llast 的北面,不过现在还进不去,看门的士兵不相信无冬城的瘟疫已经解决,担心我会把瘟疫带进 Luskan,岂有此理,我一气之下就把两个士兵打发回了老家,不过在他们身上没有搜到钥匙,真失败 8(

现在回到北路(North Road),在农舍前见到了 Gerrol,男孩的老爸,他告诉我妻子是被一伙强盗绑走的,强盗的首领叫 Derglab,这帮家伙住在西北的洞穴中,他希望我在救出他妻子的同时将 Derglab 的头带给他。北路的西北方向有很多洞穴,这些洞穴之间都是相通的,无论你进哪一个最终都可以找到 Derglab,不过从最北面的那个洞穴进去会方便一些。

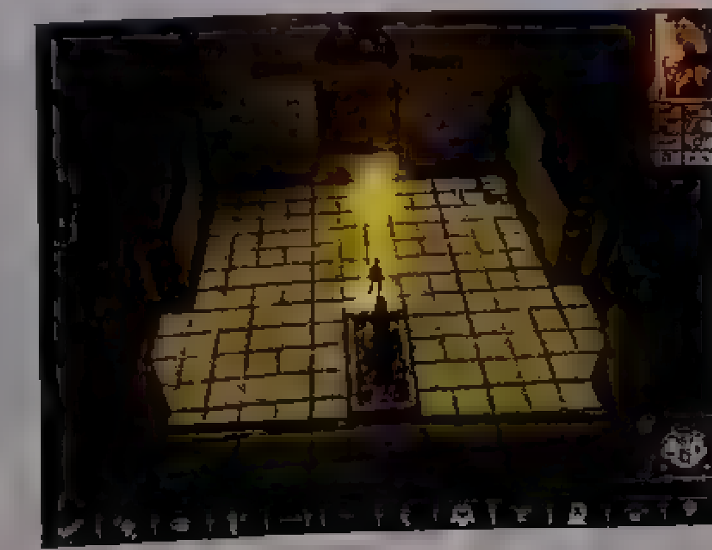
洞穴不是很复杂,里面没有特别厉害的角色。在囚室里我找到了 Gerrol 的妻子,男孩的任务完成了。Derglab 和他手下的喽啰在洞穴下一层,把他搞定后会得到不少好东西,另外记得拿他的脑袋。在箱子里找到一本 Ganon 的日记,原来他是巢穴派出的密探,在日记中提到巢穴另外两个密探正在



Neverwinter wood 和 charwood 一带活动,这是我接下来要搜索的方向。

无冬森林(Neverwinter wood)

Neverwinter wood 在 Port Llast 的东面,越过东路来到德鲁伊营地,见到德鲁伊首领 Aawill,他告诉我最近发生在森林的怪事:一切变得非常疯狂,原本温驯的小动物也开始攻击人类,而他派去调查此事的三名德鲁



伊教徒也一去无还,他希望我能调查此事。

离开营地进入无冬森林,遇到了我上次从 Meldanen 牢房救出来的树精灵 Dryad,她好象也疯了,竟向我发起了攻击。我极力使她平静下来。Dryad 告诉我森林之魂(spirit of wood)不知什么原因出了一点小 BUG,致使整个森林的生物都变得疯疯癫癫,难以自制。

离开 Dryad 往东走,那里住着另一个树精灵 Nymph,她也变得神经兮兮。说明来意之后,Nymph 希望我能将森林之魂恢复正常,并说森林之魂现失落在魂之国度(realm of spirit),这是一种界于生与死之间的区域,只有通过一种特别的仪式才能进入。在 Nymph 身边的箱子里找到一把匕首,这是举行仪式所不可缺少的工具。

离开 Nymph 的家,进入森林深处,在泉水中的祭台(altar)上举行了进入魂之国度的仪式,将匕首插进自己的心脏(放心,不会死的),来到了魂之国度。

这里的敌人主要是一些会飞的小精灵,很容易对付。在吊桥上会见到一个神志不清的家伙,说着一些莫名其妙的话,把他结果后,从他身上搜到一本日记,原来他名叫 Relmar,也是巢穴派出的密探,这本日记也是 Aribeth 让你找的证据之一。在返回营地之前,将森林之魂(spirit of wood)顺便修理一下,森林之魂其实就是一头鹿,不过它比普通的鹿要厉害多了,注意不要把它整死了。完事之后就可以到 Nymph 和 Aawill 那里领赏了。

Charwood

Charwood 是最后一个需要调查的地区,穿过南路、农庄,进入鬼魂森林,这里都是一些不死系的生物,挺难对付。森林中有一条路通往一个神秘的小镇,镇民们看上去都怪怪的。在客栈里见到一个奇怪的家伙,交谈之后竟向我发起了攻击,偶没花多大气力就把这小子摆平了,从他身上搜到一本日记……不错!这是我要找的最后一件证据。

返回 Port Llast 的兵营,将找到的三件证据——也就是日记交给 Aribeth,她看过之后认为邪恶力量的巢穴就在 Luskan,Aarin 让我准备一下,我们约好在 Luskan 的神庙(Temple of Tyr)会合。■(待续)



信長の野望 蒼天録

天下布武之书(下)

文/浪子韩柏

戰爭策謀篇

作为一款 SLG,《苍天录》在战争方面独树一帜,建立了“信长”系列最具特色的战争体系。

首先,一年分为四季,一季为一回合,每回合又分为政略和军略两个阶段,在此专门介绍军略阶段的操作。军略采用半即时制,玩家可以在传令状态下执行出阵部署、忍者活动等各类指令。设定完毕后,结束传令状态进入即时制的命令执行状态。此时,玩家和电脑所操纵的各方势力都按照自己预定的计划同时行动,当然玩家也可以随时切换到传令状态来更改各项指令或发布新命令。



壹 軍略基本指令

出阵要请

向自势力、盟友或从属于自势力的地方武装(包括国人众及寺庙)提供资金,请求其出兵攻打一个指定目标(只有该城没有部队出阵在外时才能接受请求)。至于对方是否答应,取决于多方面因素,包括双方关系(亲密肯定比险恶要好通融得多),玩家角色的发言力(位高权重者自然说话有份量)、使者武将能力等,最重要的是该城目前的兵力状况。如果你向一个刚经恶战还没恢复的城提出出兵请求的话,关系再好也会遭拒的。由于可以向盟友实施这一提案,所以这可是“驱虎吞狼”的好机会啊,灵活运用吧。

共同出阵要请

只有在本城有部队出阵时才会出现此指令,与“出阵要请”类似。不同的是,接受请求的部队的目标与玩家控制的部队的目标相同。所谓“人多力量大”,在局部战场投入优势兵力,利用车轮战拖垮敌人是制胜的手段之一,在我军武将能力差,带兵少的情况下非常有用。需要注意的地方与“出阵要请”相同,另外有一点,不要请求相隔太远的援兵,否则为了等待共同军而一点点地向前蹭实在是痛苦啊……

停战交涉

这个指令你可能不屑使用?不过,关键时刻可真的是救命稻草!让兵临城下的敌军退去,等我们缓过来再调兵遣将报仇也不迟!所以,花 500 金真的是非常值得的哟。

偽傳令

恐怕是《苍天录》中最恐怖的军事指令了,只要玩家派出的忍者级别够高,加上目标敌军的总大将智商够低的话(猛将型的最怕这个),嘿嘿,什么叫不战而屈人之兵?只要计谋成功了的话,敌人不是被吓得一哄而散,就是裹足不前、原地待命一月,谈笑间樯橹灰飞烟灭。你就偷着乐去吧!条件是你的居城内留有忍者,这个指令只有留守居城的忍者才能执行,可别告诉我你把他们全派到外地“出差”去了啊……

軍勢集結

顾名思义,作用就是让玩家可以指挥的军团集中到一个指令的地点。只有你控制的人物担当军团长以上职务时才能使用本指令,控制的也是本军团部队(即使大名也是如此,只能指挥自己辖下的第一军团的部队)。当多支部队集结在一处时,点击该部队时就会出现选项,选择指挥一支部队或者全体可指挥部队。这样,在攻城或野战时就可以选择投入最精锐之师,取胜的概率也就大大提高。

独立

看到这个指令,各位“野心家”的眼睛恐怕立刻亮起来了吧?不过谋反(在日本这叫“下克上”)可不是那么容易的。首先准备工作就很费时,要先靠外交手段向朝廷或幕府要求大义名份(首先要献金搞好关系哟,否则是无法要求大义名份的),当大义名份到达一定程度时,就会获得朝廷或幕府的承认,允许你独立成一方大名。别高兴太早,这才完成了一半工作,进入军略指令阶段后,看准时机使用“独立”指令,玩家就立刻成为了一方大名。注意,如果选择的人物是军团长的话,你所管理军团的其它城池可未必会在独立后继续追随,所以在独立前一定要做好万全的准备再动手,否则的话……一定会死得很难看。独立的技巧在“游戏心得篇”里会进一步说明。

寝返指示

何谓“寝返”?其实就是叛变啦。通过外交手段拉拢对方城主归附,一旦对方接受了策反,就可以在军略阶段使用“寝返指示”,命令其归顺我方。但是,即使是接受了内应劝诱的对方城主,也不一定在你要求其寝返时就会立刻执行,有可能会拒绝寝返。因为寝返时对方城主也会根据与玩家所控制人物的关系情况及战场的整体形势而动。例如敌城不与我方邻接,且我军未对其形成支援时,对方城主是很难接受寝返指示的。在这一点设定上,确实感到《苍天录》在真实性方面的提高了吧?毕竟不是一个武将个人的进退,而是关乎一座城池和大量兵将的归属问题,决不是说句话就能了事的。所以在使用寝返指示时一定要掌握好时机,用好了的话可以对貌似强大的敌人形成致命的一击哟。



進行

结束传令状态而进入命令执行状态。诸位玩家要时刻观察形势,根据战局变化随时喊停,点击正在走动的时间条,就可切回军略指令状态来发布新的命令。



貳 出兵準備工作

终于到出兵的时候了!点击你所控制的城池,选择出阵,再依次选择目的地和出阵将领,每个军团最多由五名武将组成,就可以出征了。如果是玩家所管军团的其它城池的话,只能对其下达出兵目的地的指示而无法替其组织出征部队。电脑在这方面的 AI 还是比较差劲儿的,往往囤积大量兵力围城却不攻打,所以指望电脑替你攻城掠地的话,只会等得眼冒金星。关键时刻还是要靠自己,主城中一定要集中精兵猛将。选择什么样的武将出战呢?要考虑的方面很多,让我们逐一地进行分析。

武將

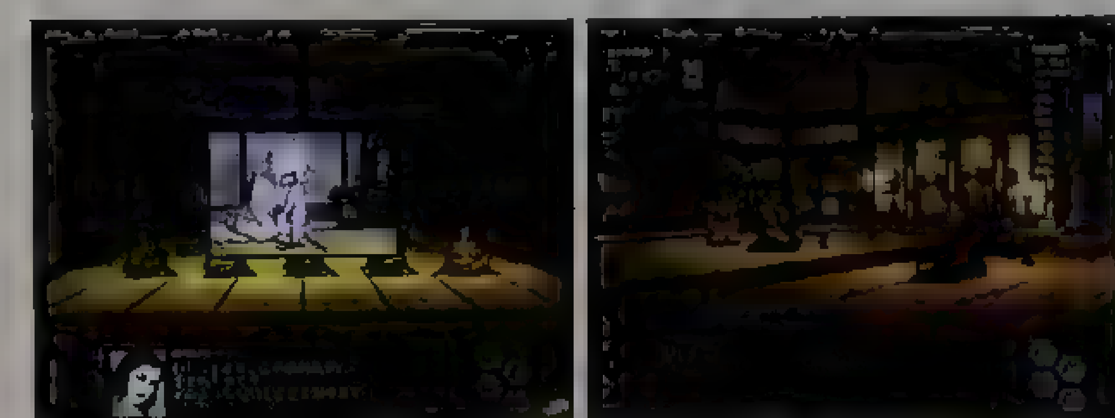
首先就是武将的个人素质,俗话说“千军易得,一将难求”,武将的优劣直接决定战争的胜败。《苍天录》非常突出地表现了智将的巨大作用。如果不信的话,可以试试使用一下竹中半兵卫(其在 1560 年剧本时开始在斋藤家,如果使用织田家的话可以用木下秀吉轻松地将其挖过来,可能也是一种隐藏设定吧),在野战中一队消灭对方五六队人非常轻松,简直到了神鬼难敌的地步,可以说是笔者目前在《苍天录》里所碰到的最厉害的武将了。

武将的能力分为政治、统率和知略,其中和战争直接有关的是后两项。《苍天录》将系列前作中的武力和统率力合并成了统率指数,所以竹中半兵卫和前田庆次这样两位完全不同类型的武将有着近似的统率指数(恐怕这时有玩家要跳出来大叫骗人了,《苍天录》里哪有前田庆次啊?其实原因在于《苍天录》中采用的是各位武将正式名字,如前田庆次叫前田利益。不光是他,很多名人,如鬼小岛弥太郎、黑田官兵卫等,都改了名字,只要仔细观察,还是能从肖像和能力数据上很快分辨出他们到底是谁)。

除了能力数据,武将的策略也决定战斗的进程,一个好的策略也许一下子就能扭转乾坤。每名武将最多只能会三种策略,策略又分为两种,一种绿色显示的,只能在攻城战中使用,另一种紫色显示的,可以在攻城和野战中都发挥效力,看到那些有三项紫色策略的武将一定要注意哟!下面为大家介绍战斗时会穿插介绍一些最有用的策略。

兵種

选完了将,再看看兵吧。《苍天录》中共有五个兵种:足轻、长枪、骑马、铁炮、骑铁,其中足轻是最基本的兵种,战斗力最差,每名武将都是可以编足这种部队。长枪、骑马和铁炮之间互相克制,各有所长,不过相比较而言还是铁炮更厉害些。注意,骑马和铁炮是需要马匹和铁炮数量足够才可以编组的部队,而铁炮有怕下雨的特性(不过可以通过装备宝物以使雨天照样射击)。骑铁是一种将骑兵和铁炮兵合二为一的兵种,虽然威力强大,但装备起来价格不菲,且只有很少的武将可以编组此部队(也有宝物可使武将增加编组骑铁的能力)。打仗拼的还是人,每多一个兵也就多了一分优势,武将带兵数量受俸禄的影响,而俸禄等级则是由武名所决定的。多做事、多打仗的武将自然武名提升快,带的兵也就多喽。



在出阵时还要考虑是否派玩家扮演的武将（城主、军团长或大名）直接领兵出战。如果你是绝对主力而不可或缺的话，只好御驾亲征，千万速战速决，不要让城主在外面呆太久。一旦出兵，可能很长的时间不能返回本城，而城主不在时很多外交内政工作会无法执行。所以有可能的话还是尽量派手下出战吧，军团总大将就是出阵名单中武名最高的武将。

兵科表

兵科	特征	有利	不利
足轻	谁都可以编成的兵科。	长枪	骑马、骑铁
骑马	野战中机动力很高。兵种命令突击在与敌接触时的攻击力很高。骑马编成的兵种、兵力与相同数量的马匹都是必要的。	足轻、铁炮	长枪
长枪	作为应对骑马编成的兵种必备，非常便宜。对骑马系强，为骑马队为中心的敌人准备。	骑马、骑铁	足轻、铁炮
铁炮	铁炮编成的兵种、兵力与同等数量的铁炮是必要的、不必离开本阵就可以进行远距离攻击、在与敌人接触前削减敌兵力、也可以让他们混乱。	长枪	骑马、骑铁
骑铁	骑铁编成的兵种、兵力与同等数量的骑马、铁炮都必要。因此很贵，虽然数量一定很少，但威力超群。一旦接触的话，应付长枪部队也很痛苦。但机动力又高，又可以实现远距离。	长枪	骑马、骑铁

注一：兵科的变更
特别是初期状态，兵种编成为足轻的非常少。请至少准备1~2支足轻部队。
注二：减少了的兵士用募兵来补充
合战即使胜利，兵士也会减少，那样以后就会很麻烦。随着季节的变更，会稍稍做补充但为了不知何时会爆发的战斗，还是要时时做准备比较好。

完成准备工作之后，你就会看到军团从本城出发，在战略地图上向目的地进发。地图上有多种势力分布，除了各位大名所管辖的城池外，还分布着国人众、旧寺教、一向宗、基督教等多方势力，他们所处位置一般都是交通要冲，所以与诸势力搞好关系乃至胁迫其从属于己方可是一项很重要的工作。

假如他们与你敌对的话，在你出兵时，他们会出兵攻击你的部队或袭扰城池，而直接攻打这些诸势力相当耗损兵力。反之，如果能与自己周边的诸势力搞好关系，签定不战协议或胁迫其从属于己方的话，不但少了强敌，打通了道路，还能在战斗时多个帮手。对于实在只能靠武力解决的诸势力，一定要集中重兵才能强攻，或者围而不打，政治劝降有时也会产生奇效，不费一兵一卒摆平问题。

军略指令状态下的快捷键

方向键	移动画面
空格	切换传令中和命令
S	切换到主城
G	切换到主军队

另外，行军时除了可以通过自家领地外，还可以大摇大摆地通过与本家处于同盟状态的大名家领地。这样就可以长途奔袭了，不过远征很不划算，为了打一座城，在路上就要花掉 年的时间。

由于每座城池同时只能有一支部队出征，所以当兵派出去后，出现紧急情况时都无法及时派兵出击。因此强烈建议各位玩家要根据战场形势及时转换居城，站到前方第一线去吧！转换居城时注意的是目的城的石高一定要足够，至少也要能供得起玩家目前居城里的武将俸禄，否则就只能先忍痛将一部分武将先派遣到其它城去，再转换居城了。

戰鬥研究篇



敌对方的两支部队在战略地图上相遇时，就会发生野战。如果是在道路上野战的话，还可以选择战场地形（包括平原、河岸等），不同的地形对战斗影响很大：例如平原利于骑兵突击，河岸会使铁炮兵无法施展手脚。如果发生战斗的地点属于从属于玩家的水军众的辖区的话，记得一定要选择在海岸地形进行战斗。因为这时水军众会驾驶铁甲船来支援你，船上的大炮可不是吃素的哟，这可是以弱胜强的绝好机会！

野战开始前，先选择出战武将，可派出中军、左军、右军三支部队分别进行对抗，其他部队作为预备队随时投入战场。这里有一个技巧，虽然看起来一次只能投入三支部队，但实际上你可以选择让后备队在开战后作为中军、左军或右军的二队投入战场，前后两排兵力同时推进，不过当二队前进追上一队时，一队就会自动撤退了。所以为了能够发挥出兵力上的优势，一定要争取将军远程射击兵种（如铁炮、骑铁）放在二队，而将一些肉搏战行家（如长枪、骑兵）放在前面，二队射击一队肉搏，可以形成对敌军部队的层次式攻击，取得很大的优势。

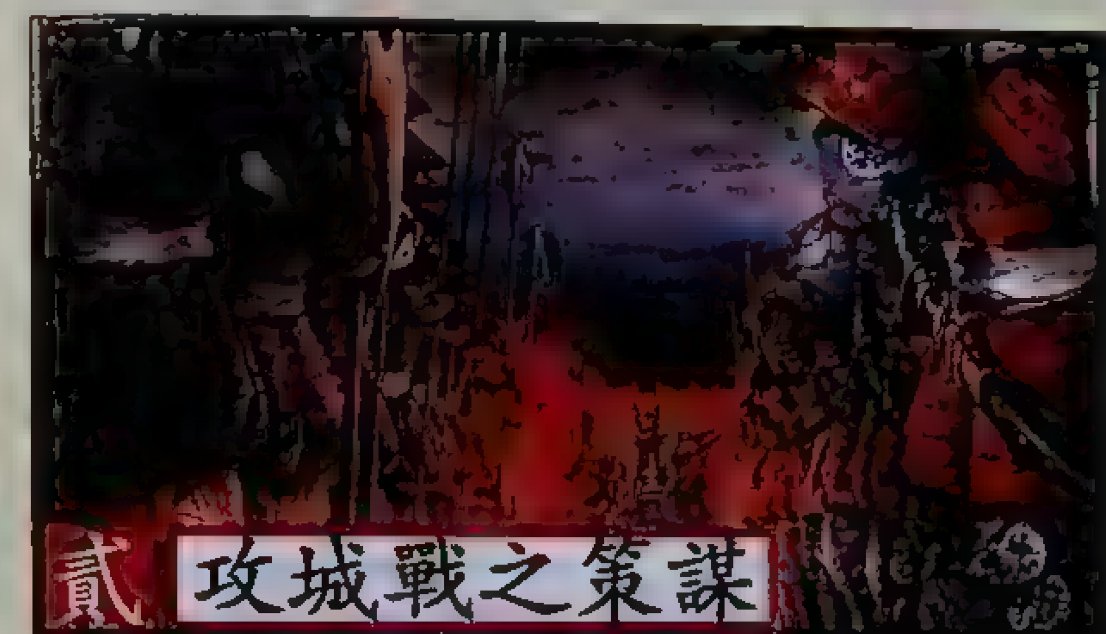
在战场上，每支部队都有战意的设定，随着战斗的进行，战意会缓慢自动增加，当其达到满值时武将就可以使用策略，野战中的策略之王首推"混乱"，就是造成敌军自相残杀，大大削弱其兵力。特别是一些智略高的武将使用此计更是威力无比，如竹中半兵卫。一下子就可以干掉对方差不多10小队的人（一个小队相当于50人，武将带兵上限是40小队，合2000人）。"虚报"、"离反"、"威压"等计略也很实用，可使敌人混乱或破坏敌人的策略。"治疗"等策略可以使你的部队一下恢复实力，仿佛神兵天降一般。

在部队指令中，"一喝"有些类似鼓舞的作用，使部队战意迅速增加或解除混乱，这样就可以抢先使用策略或者挽救濒于崩溃的部队了。"躲避"是让部队撤退，返回自军本阵。

如果一方击破另一方总大将或将攻至敌中军本阵则为取胜，因此攻击敌军总大将或中军部队（一般AI的总大将都会镇守中路），同时保护我方这两个关键环节是野战中的重要问题。如果左军或右军被消灭，又没有预备队可以顶上的话，此时中军部队将受到夹击。通常会陷入混乱的危险情况。如果将敌军全体都被压制得向后撤退，我军逼近敌方本阵时，我军主将可能会命令我军本阵向前移动，这时后备部队中武名高的武将也有可能自动出击作二队助战。

野战快捷键

方向键	移动画面
空格	暂停
1/2/3	左、中、右部队选择
U/D（+/-也可）	加减游戏速度
X	敌军中队切换
C/Z	敌、我本阵切换



在《苍天录》中，城池分为本城（天守阁）、二丸（中城）、三丸（外城）。其中二丸、三丸分别有两座城门。夺取城池必须依次攻破三丸、二丸和本城，唯一的攻击方式也就是砸城门了。城门防御度越高越难攻破，所以战前的多派忍者潜入搞破坏很有必要，这样在攻城时就会发现敌人的城防很低，甚至于三丸、二丸都已城门洞开了呢。

攻城方可以有五支部队登场，先要将他们配属在要进行攻击的城门，然后即可开战。战斗中，如果攻方兵力占绝对优势或城门防御非常高的话，可选择以打击敌防御部队为主，全军不砸城门，对敌人射击，将敌全灭后再从容砸门。不过时间拖得太久会士气下降（就是武将名后面的线条颜色，绿色表示士气饱满，红色表示士气低落，只能撤退。线条的长短表示士兵数量）；如果兵力不如对方或想快速解决战斗，就要以砸门为主了。如武将带有大筒类宝物的话，攻城时就会有大炮助阵，对城门的破坏力非常大，是攻打坚城的必备之物。

策略在攻城战中作用巨大。比如"虚报"使防御当前城门的敌人被迷惑，去防守另外一处，这样就不必顶着箭雨砸门了。"破坏"对城门造成巨大的摧毁，有时甚至能直接打开城门。"分断"是在某一城门内形成火网，阻挡防御部队移动，这样攻城部队就可以轻松移动到敌军无法驰援的城门进行攻击。"挑拨"使一支防御部队开门出来应战。防御方也可以使用诸如"陷阱"等对攻方杀伤很大的策略。不过，策略不是每发必中，特别是对方有智略较高的武将时则更不易成功。

另外，攻城方如果提前煽动过针对此城的暴动的话，则可以在攻城时选择"民发动"；对于守方来说，实在无法抵挡时可以选择投降，投降后成为对方的属城。如果玩家选择的是一方大名的话，则会成为从属于对方的大名。

攻城战快捷键

方向键	移动画面
空格	暂停
1/2	左、右城门部队反向城门移动
Z/X	左、右城门切换
A/S	左、右城门部队射箭命令
Q/W	左、右城门门坏（攻击侧）/防御（守城侧）命令
U/D	（+/-也可）加减游戏速度
B	守城侧全军向外侧城门移动
T	全军撤退：

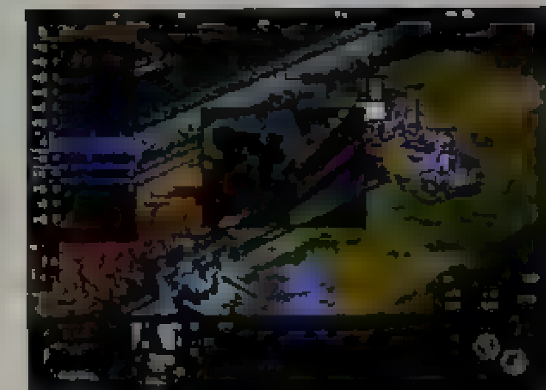
总之，攻城很大程度上靠的还是武将个人能力和总兵力，没有精锐部队的话，就只能靠大军蚂蚁啃骨头式的战斗，幸好每次打下的防御度不会立刻恢复的。

游戲心得篇

内應勸誘

为了合战不流无意义的鲜血，内应工作是必要的。利用主君风评、自家自慢让敌城主的忠诚度一点点下降，然后内应劝诱。一旦取得了内应的约定，在军略模式中让城寝返，就可以无伤的得到城中人材，削弱敌大名。

城主、一门众、重义理的武将，要使他们寝返很困难。城防御度又高，这样难度就更大了。利用主君风评、自家自慢等指令让武将忠诚度下降的话，就可以直接劝引来对方武将，以强化自军的阵容。可以有效的削弱敌人战力。重复这种行为的话，就可以轻易地将城攻落。



利用朝廷、幕府发出朝敌讨伐令，可以降低特定敌人的友好度，然后为他们增加一个一个敌人。接着，众多的大名轮流出攻打朝敌。敌人再强也扛不住了。

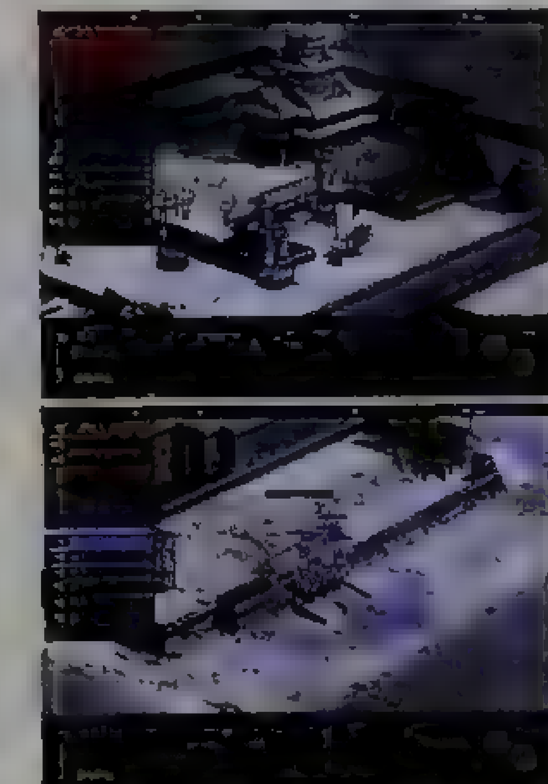
借道之計

目的大名的领地与自己的领地邻接的话，可以缔结不战协议。然后向对方大名的居城派兵。等对方大名出阵的下一回合，政略模式突然协议破弃，对其居城急袭，就可以一次得到广大的领土。



在面对上杉、毛利、织田这种拥有数十城池、兵将如云的大名家时颇感头痛吧，源源不断的部队向你发起进攻，简直应接不暇。难道非要一座城一座城地攻打吗？在《苍天录》中，只要攻陷了一家大名的主城后，选择杀掉大名，该大名旗下无论多少城池，都将尽归你所有；如果选择不杀之，他会成为从属玩家所在势力的大名。这下明白了吧？玩家所要做的，就是要利用一切手段，包括签定军事同盟或不战协定，杀出一条血路，利用伪传令拖住将敌方各地赶来支援的部队，然后倾尽全力一击拿下敌主城，就可以高高兴兴地接管敌人的领地了。

身为城主，一旦反叛，就会身陷原大名家的重围之中，非常危险，所以独立的时机一定要选好。可以先组织部队赶赴大名居城，如果信心不足的话，就请大名居城派兵出征，分散其兵力。有实力的话就直接独立，马上开打。打下来之后把大名咔嚓了，呵呵，所有的领地就全是你的啦。



总体来讲，《苍天录》有着不同于前九作的全新角度。笔者以为，每一位喜欢"信长之野望"系列的玩家都应该静下心来，认真体会，一定能够获得其中乐趣。■



FIFA WORLD CUP 2002
▶▶双人联网对战技巧
Part Two

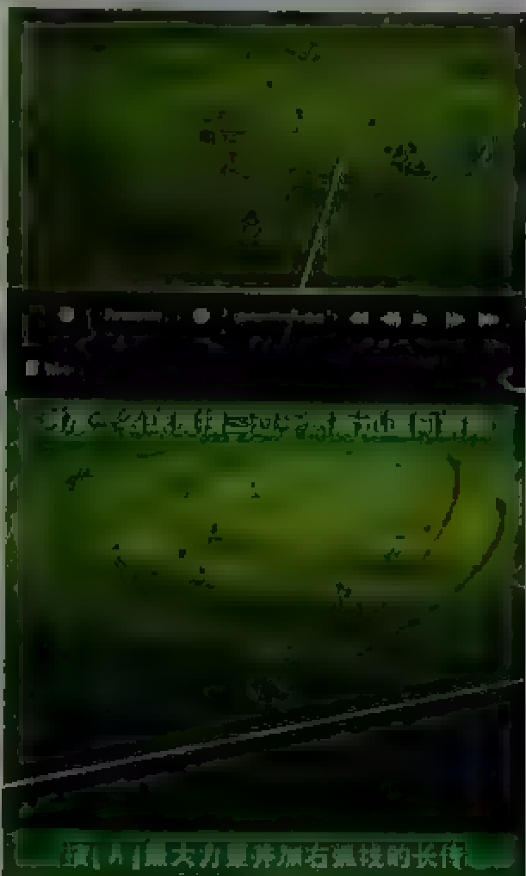
文 /Cndi

上期笔者介绍了《世界杯2002》(FIFA WORLD CUP 2002，后文简称 WC2002)的联网技巧、阵型、游戏新增特色及操作上的改变，在第二部分中我将会为大家详细讲解在对战中进攻和防守的技巧，以解决玩家们最迫切的问题：赢得比赛并尽快成为一个 FIFA 高手！

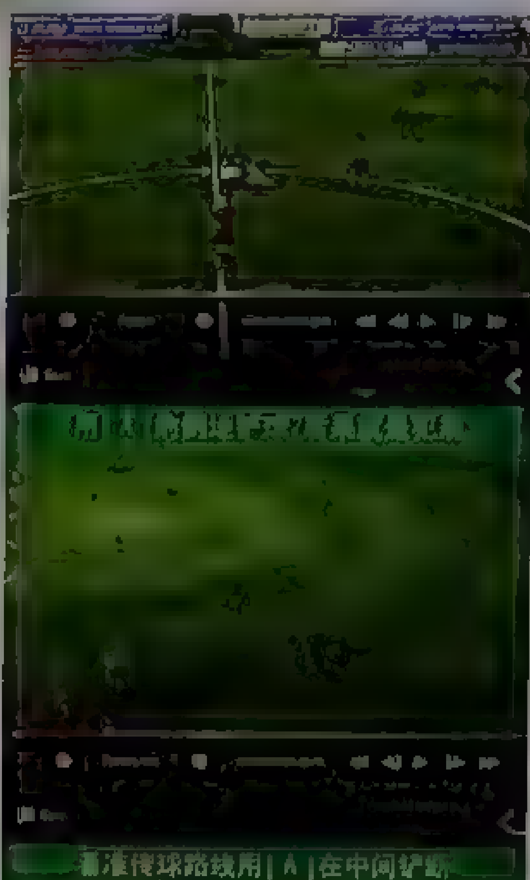
通常要想取得一场 1 对 1 联网比赛的胜利，进球的数量不应是你刻意追求的，尽量压制对方的进攻才是主导思想。要做到这点需要你猜透对方每次进攻的战术，用针对性的防守策略去应对，成功降低对方的攻门次数，当你的防守完全克制住对手时，胜利就属于你了。总之，战胜对手取决于两方面——技术和心理，其中心理战术更为重要。技术主要体现在防守和进攻两方面，而心理战术的提高则取决于你的比赛经验了。

>>> 进攻技巧

进攻的基本技术有：传球、接球、控球、射门、头球、杂耍、护球、二过一。必须熟练掌握这些技巧才能在比赛时根据对方的战术灵活运用，用猛烈的进攻彻底打垮对方的信心，混乱中对手的技战术发挥将大打折扣，此时你何愁不胜呢？

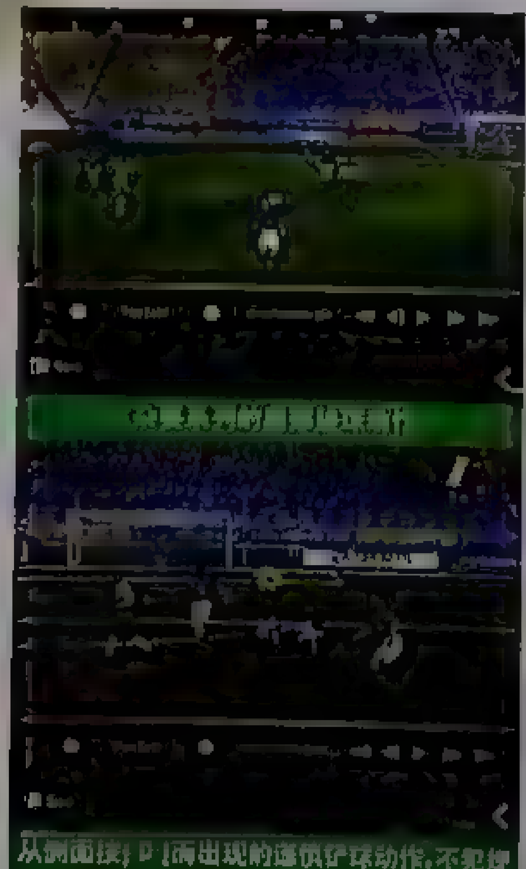

按[A]最大力量并加右弧线的长传

进攻可分为长传冲调、短传渗透、个人盘带三种战术。从阵型上讲，打长传用【532】，因为中场不需要凶狠的拼抢，后卫直接传给前锋；短传渗透则需要中场的立体站位，有足够的球员接应传切，所以打【442】中场菱形；而个人盘带型(玩家俗称狂带)的用【433】最合适，前场丢球以后利用人多的优势就地反抢，用强大的攻击优势硬冲进对方禁区射门。但无论哪种类型基本技术都是必须熟练掌握的，其中又以传球技巧最为重要，下面就一一给大家详细讲解。


看准传球路线用[A]在中间铲断

传球

WC2002 增强了传球蓄力的功能，可以选择力度从而达到更佳的战术效果。以下是两种简单有效的传球方法：[Q] 在 FIFA2002 和 WC2002 中都有指挥队员跑位的作用，具体操作是对准一个己方队员后轻点[Q]，他就会跑向对方的禁区，这是一个非常有用的功能。当对方防守严密，没有可传球的路线，按[Q]以后会发现己方跑位队员带动了 1-2 名对方的防守队员回撤，这时候对方阵型就有出现漏洞，可以轻松地把球传给前锋了。利用[Q]打对方身后的方法是，中场球员拿球以后斜向 45 度跑动对准前锋按[Q]，立刻按适当力度的[A]长传，在传球的时候最好加个弧线更有利于绕过防守队员，等前锋接到球以后按[W]加速直冲禁区射门，后卫根本无法防守，这招的关键在于按 [Q] 的时机和按[A]长传球的力度掌握。


从侧面按[D]而出现的逼抢铲球动作，不犯规

弧线传球。[Z]和[C]分别为左弧线、右弧线，利用弧线短传能绕过挡在传球路线的防守队员，弧线长传可以更精准更长距离的直接传给前锋。弧线传球的方法是先按住[Z]或者[C]，再按[S]或者[A]传球，蓄到一定力量时先松开[S]或[A]再松开旋转键，传球力量大弧线就大，所以当传球路线有防守队员的时候应该加大传球力量。注意，所有星级球员传球是自动加弧线的，电脑会根据你接球队员的位置选择最佳的路线，从而简化了以上的手动操作。

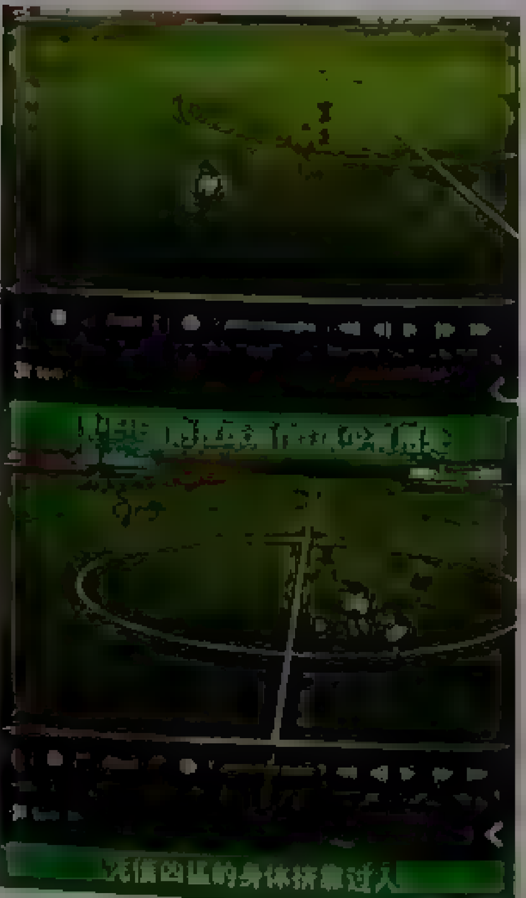
接球

接球在以往的 FIFA 系列中显得无关紧要，但 WC2002 中增加了身体碰撞因素，而在接长传球时又存在站位问题，想办法先用一部分力量挤靠对方再去接球会比较好。方法是按[A]长传以后接球队员立刻轻点[S]或者[D]，这样大多数情况下你都能顺利争夺到落点。

传接球是需要不断练习的基本功，通过[Q]和[Z、C]弧线的各种传球来打开空当，让你的传球直接威胁到对方的球门，避免不必要的身体冲撞，我觉得这才是足球艺术的体现，也是笔者惯用的战术。

控球

对于狂带型选手控球的技术相当关键，因此他们通常会选择意大利或巴西这样的强队，利用 Inzaghi 和 Ronaldo 两名 WC2002 中能力最高的球员靠速度和身体冲破对方的防线。此类玩家通常会通过挤靠、用手臂推人或用身体把对方扛倒等一些凶狠的动作来达到控球过人的目的。





WC2002 中首次出现了这些粗野的动作，而以往的“假动作”也因此失去了光彩。这些凶狠动作是随机出现的，并不需要按任何键，但作用却很大，操作得当的话可以轻松通过数名后卫。控球技巧的关键是：永远不要让带球队员正面防守队员，因为对方只有正对你的防守队员才能把你的球断下，而你则需要通过横向跑动、急停、变向跑的方式避免和对方的后卫正面冲突。

射门

星级球员的射门同样不需要加弧线，而且是力量小的射门更容易得分，在禁区里面起脚用 4-5 格力量就足够了，对于普通球员就需要加弧线并且加大射门力量了。禁区外的射门通常都需要加弧线，在球门左边射门加右弧线，在右边则加左弧线，将球射向球门远角。大禁区附近的射门使用 80%力量最容易进。挑射的方法是直接面对守门员时轻点[D]，用脚尖将球挑过守门员。远射一般不推荐使用，因为在正规比赛时中场附近的远射是被禁止的，事实上远射命中率还是很高，力量使用 99%，角度选择远角，如果力量控制好能有 80%命中机率。

头球

WC2002 首次增加了头球蓄力，使头球攻击力有所下降，而且防守方争头球要比进攻方有优势，所以在头球攻门或者头球摆渡的时候最好使用二次蓄力。方法是球在高空中立刻轻点[S]或者[D]首先抢到落点，随后立刻再按[D]攻门或者[S]摆渡，头球的力量不要太大，5-7 格最容易争到点。

杂耍

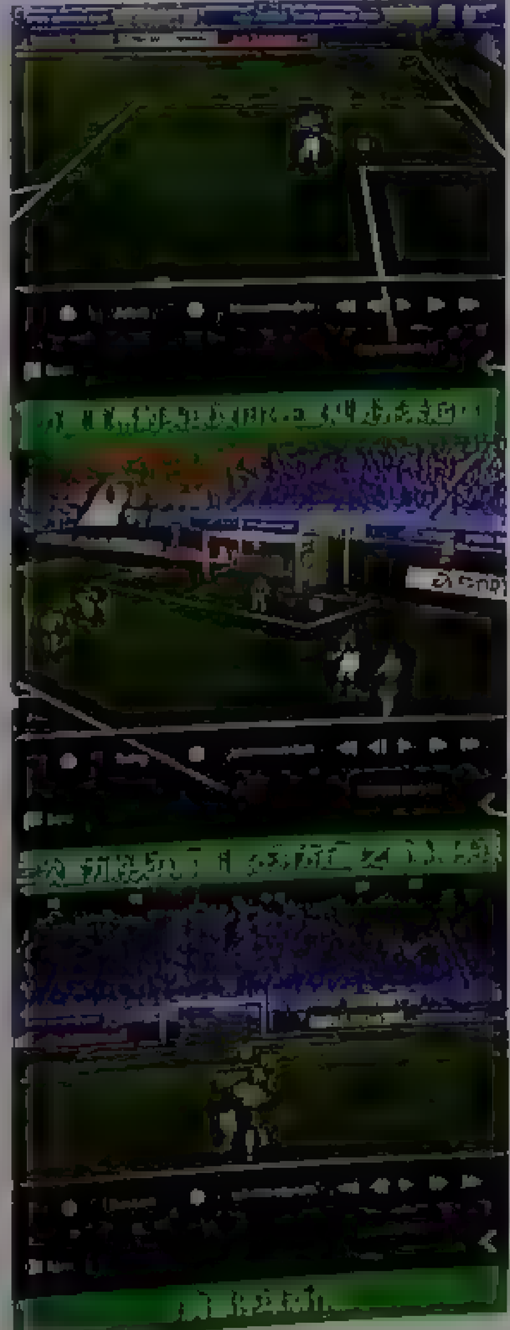
杂耍就是以前 FIFA 系列的过人动作，但这次花哨更多了。基本动作是 [E]、[W+E]、[W+E+E]能做出过人，拉球过人三种动作。空中杂耍即静止时按[E]可把球挑在高空，随后按 [Q]、[Q+Q]、[Z]、[Z+Z]、[C]、[C+C]，分别能做出左右脚垫球、左右膝盖垫球和左右肩膀垫球。现在的杂耍动作在联网对战中华而不实，如果你的杂耍动作娴熟，那你可以把球挑起而躲过对方的铲球，但如果失误将面临着被对方打反击的危险。

护球

如果你的手离开键盘或者手柄，此时对方来断球，你的球员会自动做出自我保护的动作，这就是护球。在你进攻的时候突然停止操作等对方断一下，通常对手并不能一次得手，此时你再紧接着按[W]加速跑冲过对方的防守，这就是典型的“时间差打法”，非常实用！

二过一

按[Q]键还有一个重要功能就是让己方队员回跑，方法是按住一个旋转再按[Q]你正对着的己方队员会向你跑来，这个时候对他按一下二过一键能轻松摆脱防守。



二过一还有许多灵活的运用方法，比如在对方禁区附近对前锋按下二过一键，立刻横向跑动，当球自动传回来的时候你已经摆脱了防守队员获得射门的机会。高空球二过一的方法是按住一个旋转再按二过一，球会自动用高空球的方式传回来。

>>> 防守技巧

防守关键是：判断和稳定。首先要判断对方采取什么进攻方法，然后采取相应的防守策略，在 1 对 1 防守的时候千万要稳，不能随便出脚，诀窍是等对方做完一个过人动作的时候再断他。防守具体有几个方面：断球、干扰、铲球、补位意识、解围。

断球

在防守中[D]的作用比[A]要大。在 WC2002 中[D]也有铲球的功能，在特定时刻按[D]会做出逼抢铲球的动作，把球铲下还不会犯规。用[D]时一定要看准对方带球队员，只要正对他，与球的距离在两个身位以内就可以立即按[D]把球断下。正对对方球员很关键，切不可轻易出脚，应该等待他传球或者射门的瞬间，因为传球或者射门的时候球员蓄力会使跑动速度下降，这时抢断成功率较高。当然高手有时也会故意放慢跑动速度干扰你的判断，这就需要你积累更多的对战经验了。

干扰

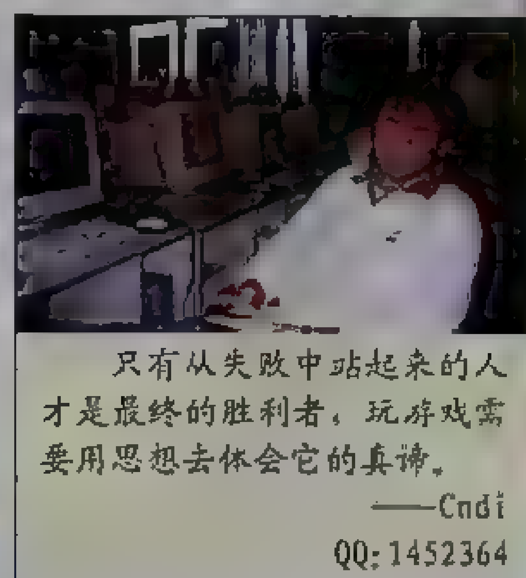
在对方身后按[D]可以拉扯干扰对方带球，减慢对方的带球速度，使你的其他防守队员及时回防。这招非常有用，尤其是在有两个防守队员围抢的时候，先用对方身后的防守队员干扰他，等自己另一个防守队员靠近的时候立刻切换过去，正面按 [D]抢断，这种断球成功率最高。干扰还可以将对方挤出边线或底线。

铲球

铲球的作用在 WC2002 中大大降低了，而且吃牌的机率非常大，除非正面的铲球、铲断传球路线和铲断射门，否则最好少用铲球。

补位意识

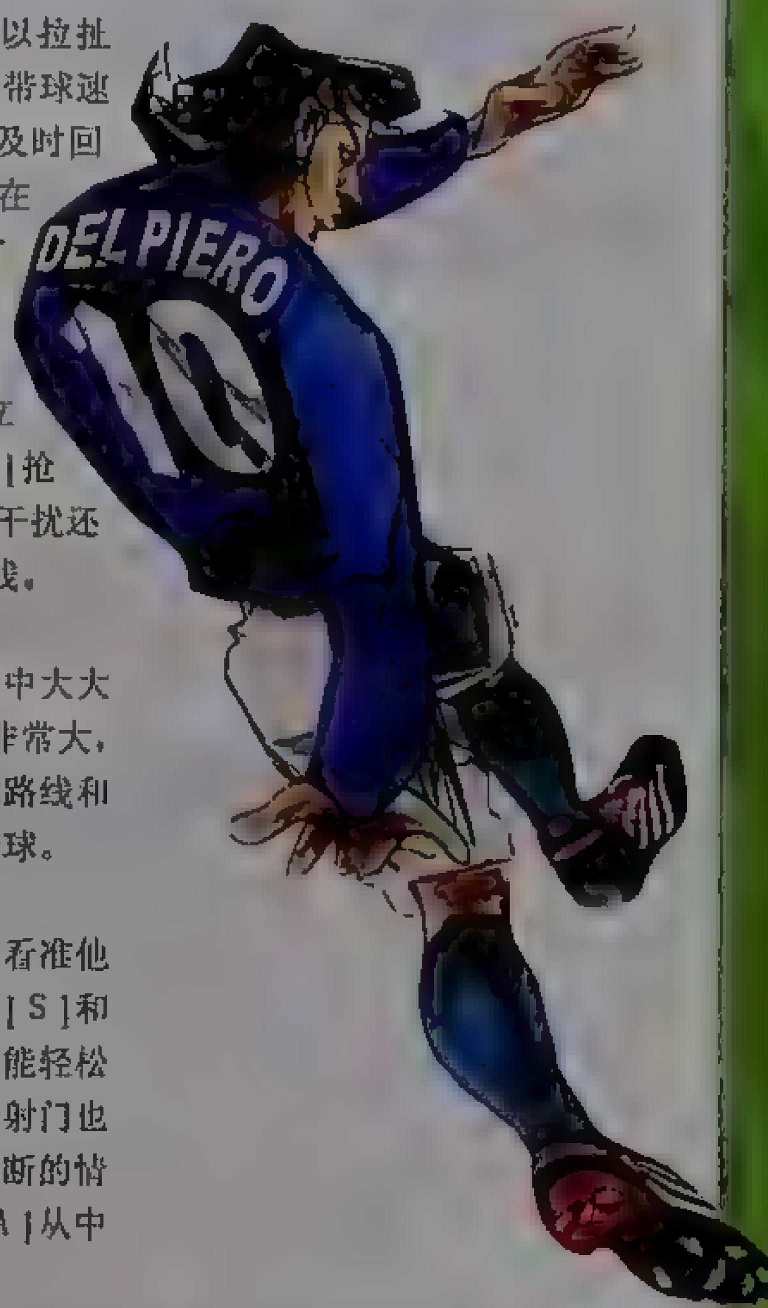
当对方在中场带球时，看准他有可能传球的队员，运用 [S]和[W]灵活切换盯住，使其不能轻松传球。另外阻挡传球和阻挡射门也相当有用的，在已来不及抢断的情况下，瞄准他传向的人按[A]从中向铲断；铲断射门则是从侧面铲他出脚射门前方的位置，如果时间掌握好能把射门铲下来。


只有从失败中站起来的人才是最终的胜利者，玩游戏需要用思想去体会它的真谛。
——Cndi
QQ:1452364

解围

当你落后对方一个身位，而他追到球即将面对你的守门员时，你不要再按[W]去追球了，按住[D]或[S]你会发现你的球员在他还没有碰到球的时候先一步倒地把球铲飞，这也是一种有效的解围方法。倒勾解围的方法是球在空中按住[D]不放，则会随机出现倒勾解围的动作。

以上是进攻和防守两方面的技巧和基本操作方法，如果你都能熟练掌握，那么在网络上轻松取胜应该不成问题。眼下正是为 WCG 比赛备战的时候，相信不久后还会有很多新奇的技术被挖掘出来。笔者希望同国内广大 FIFA 爱好者交流技艺，同时也希望在今年的 WCG 赛场上，中国玩家依然能将自己的风采展现给世界！■



QUESTION & RESPOND

老鸟坐堂

【主角】菜鸟，老鸟
【流程】求医 请在调查表留言板或来信写明游戏名称、版本和具体症状。
坐堂 请写明所解答游戏名称以及您的详细通讯地址、邮编。
【EXP】如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志，超过 300 字的解答另计稿费。
【LEVEL UP】年底评选 5 位坐堂专家，赠阅来年全年杂志。
【传送门】北京 813 信箱《老鸟坐堂》(100037) 或 reader@fcgm com.cn
【家游提示】
①请支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

魔法危机

●在第 3 幕地道里与父亲再次分开后，在地穴的第 4 层中，在一个独立的的平台上因受到怪兽袭击而遇到一个受伤的蜥蜴人弗莱多，他给我一把钥匙后，我就不知道怎么过这里了，那座机关桥怎么也过不去，在此想请教各位高手。

——从弗莱多那里得到开门钥匙后，你要穿过一条狭长的通道，在三个蜂巢中找到并打开出口大门的机关。这样，你就可以在接下来的一层迷宫里继续冒险了。

（北京 SLOTH）

新剑侠情缘

●临安城内药店老板要的金藤草在碧霞岛的什么地方？怎么取？望赐教，感激不尽。

——千金藤（拜托，不是金藤草）的确在碧霞岛上。上碧霞岛后向西北方走，能看到一座破桥，桥前有簇灌木，千金藤就在灌木下。但此时你是拣不到的（只能拣到番薯"9"）。从另一座桥前进，杀光岛上敌人，救下张琳心后，返回去找老王的路上，再去灌木丛看看，千金藤就能拣到了。如果错过了也没事，等会进秘道救人时山洞壁上也有一株（后期好像到处都有卖的）。

（安徽池州 谜样の哀）

命令与征服 2 泰伯利亚之日—烈火风暴

●NOD 的第四关时无法过关。我已经把敌军基地全部荡平，并找到了卡车，可无法把卡车开回出发点，我的部队一靠近就会攻击卡车，造成任务失败。在这关我还不能建造变异劫机者（Mutant Hijacker）去偷卡车。非常希望能得到帮助。谢谢！

——那辆卡车周围有很多 Mutant 兵，先不要直接冲进去，因为你一发现该卡车的话（卡车变红色），即使你不打卡车，周围的 Mutant 也会马上攻击卡车的，然后，Mission failed。较好且较保险的方法是先建 5~6 架直升机和一辆修理车。用地面部队向敌人基地推进，扫平其基地前沿敌人，把直升机和修理车开到敌基地附近待命。当地面部队发现卡车后，马上集中火力把周围的敌兵干掉（叫直升机过来帮手，因为根据 C&C 系列的特点，坦克打步兵要打一百下才打得死；)而直升机较容易一点），同时指挥卡车冲出来安全地方，如果卡车已被打得奄奄一息了，马上调修理车过来补血。最后指挥卡车沿右道路回到右下角开始的地方，并清除残敌，Mission Accomplished！

要注意的问题：①最好把直升机和修理车分别编队，比较容易调动；②注意卡车的行走路线，左边路面会使车辆失血至死；走右边注意有一侧山崖上有头"变种牛"，靠近很容易会被它打爆；③左边和右边角落都有小部分敌人，别忘了。总之就要眼明手快、操作熟练。祝早日通关！

（广东梅州 Peter）

暗黑破坏神 II

●近日终于买到 Z 版的《暗黑 II》简体中文版 v1.00，安装正常，但进入后选择"单人游戏"及"选择角色"时游戏花屏，重装游戏无效。我的电脑配置如下：C500/HY64MB/小影霸 TNT2 M64 32MB/雅马哈 744 声卡/PHILIPS 105B/DX7.0，游戏时分辨率设定为增强色 16 位，1024*768。请天下高手指导！

——本人用的也是 TNT2，TNT2 在旧版驱动程序下不支持暗黑 2 的 3D 模式。解决方法有 3 个：①使用游戏 2D 模式；②升级显卡驱动，不过要注意驱动版本，有些版本的驱动不支持调整刷新率；③最简单、最实用的方法，将 DIRECTX 升级到 8.1，一切问题就都解决了。不过好象你的雅马哈声卡也得升级驱动了，否则可能无法正常发声。

（Slavik Alan）

手柄问题

●我买了一对接入打印机接口的手柄，但是安完驱动程序后，显示出"未连接"，调整不了属性。我检查了 N 遍，接触良好，但总是出现未连接，请问这是怎么回事？另外我有一摇杆是插入摇杆接口的，插入后使用良好，只是手柄插入打印机接口的不好用。

——我在安装打印机接口的手柄时也遇到过两次同样的问题：

第一次我是先装好手柄然后安装驱动程序，结果和你一样，联想到我在安装 ISDN 时也遇到这样的问题，于是删掉驱动程序，关机，拔掉手柄，重新开机安装驱动程序，关机接上手柄，然后再开机，手柄一切正常。

第二次是帮朋友装，朋友买了和我不一样品牌的手柄，且忘了问老板拿驱动程序，我只好把我的驱动给他装上，结果显示没有连接，后来向老板拿了驱动程序重新装上一切正常。

总结下来安装手柄要注意两点：一要先安装驱动再安装手柄，二要安装正确的驱动程序。

（江苏无锡 刘虎）

——手柄工作时是需要供电的。目前的情况看来，你买的应该是接 PS 手柄的打印接口连线或者是买了杂牌厂生产的手柄。因为正规厂家（比如北通）出品的打印口手柄都会连带有一根 USB 接线，这根线的作用就是供电了。你的这个问题有两个解决办法。一是买个带 USB 连线的好手柄。另一个方法就是自己改制。考虑到现在手柄并不是很贵的问题，所以最好还是买一个算了。如果要自己改的话，网上有很多这方面的资料，自己找吧。

（TV-GAME 银河帝国 SEGA6054）

模拟器问题

●我的主机是联想未来先锋 P4 1.5/256M/40G/nVIDIA TNT32 显卡，我安装了 ePSxe v1.4，为啥没法玩？我把 PS 碟放进去只有声音？能教我如何安装设置吗？

——由你的机器配置来看，应该不会是硬件问题。你可以用高版本的模拟器试一下（1.52），应该就没什么问题了。至于配置，我根据你的硬件制订了如下的配置方案，你照着填上去就好了：首先，在工具拦选 CONFIG（第 3 项），然后选 WIZARD GUIDE（配置向导）。首先要配置的是 BIOS 文件，推荐用 7502（注意：BIOS 文件一般在模拟器里是没有自带的，需要自己找。在大部分模拟器网站应该都可以找到）。接下来是显示配置：你的显卡是 TNT2 的，所以请选择 Pete's OpenGL 系列的插件或者是 Pete's D3D 系列的插件（和 BIOS 文件一样，这些通常也是需要自己找的，一般都是把大部分插件都放在一个压缩文档里，下载后裁压到模拟器里的 PLUGINS 文件夹里）。在这里以 Pete's OpenGL 插件 1.56 为例讲解（其他的大同小异。此插件需要较新的显卡驱动。如果找不到，可用 Pete's D3D 加速插件 1.56。驱动程序在"驱动之家"可以找到）：

①分辨率和颜色深度类：把最左上的可选项选上（全屏模式），然后旁边选你需要的分辨率。边上"颜色深度"请选 16 位色（TNT2 嘛），最后面的"更改桌面设置"请一定打勾。

②纹理类：第 1 项纹理质量选 R5 G5 B5 A1 画面较鲜艳（但黑色会变成暗红色），接下来的过滤器选项请选第 2 项（选其他的也可以，可根据游戏需求变更，看起来舒服就好），最后一项缓冲方式请选择第 2 项。

③帧速率：在帧数限制里添入 60 并选中该项，在把它左上方的那项（使用帧限制）选上。

④兼容性：左边的两个选项请分别选 2（上）和 1（下）。右边的 3 个可选项除了中间一个都请选上。

⑤杂项：把第 3 第 4 个选上就可以了，OK。

接下来是声音配置。推荐使用 Pete's DSound 音频插件 1.14。配置的话把前 3 项打勾就行。然后是 CDROM 配置。选择 ePSXe CDR ASPI core 1.5.2，把配置选项里的后面 2 项打勾。最后是手柄按键配置，按自己的需要设定就行。这些都配置好后，不要忘记记忆卡的配置，否则……（很简单，这里不说了 ~）

按这样的配置运行 PS 游戏应该没有问题了。不过要注意的是，一些特定的游戏要把显示配置里的一些特殊选项选中（比如 FF7，异度装甲等）。这些选项在杂项类的最后一行（那个小方块，点一下）。就这么多了~

（TV-GAME 银河帝国 SEGA6054）

——建议你下载最新的 1.52 汉化版，配置起来方便一些。可以上 www.emusky.net / www.emu-zone net 等专业模拟器网站上看看，可以学到不少这方面的知识。祝你玩得愉快！

（云南昆明 CELLO）



[illegible] III

○在玩的时候出现花屏，我的电脑配置是：赛扬 2 700HZ/磐英 EP-3PTA （815EP-b)/双敏速配 8025 GeFORCE4TI4200 显卡/西部数据 20GB/帝盟声卡，装了最新的显卡驱动（30 82）也无用，请指教。

（山东 SCO）



太阁立志传 IV

○请问如何取得真田十武士的卡？"本能寺事变"与"关原大战"于哪一年发生？谢谢帮忙！

（ljx）



反恐精英

○我最近有一盘 CS 正版，版本是 1。3 的，为何有的字会变得很模糊，而且图像和声音不能同步，请问有什么办法解决，是显卡问题吗？我的电脑显存 8M，请求帮忙！

（何斐）



武林群侠传

○与酒仙猜拳怎样才能赢？

（广东 Terry）



驱逐舰指挥官

○在护送商船的任务中，船开太久后就会报告 Fuel is empty，然后军舰就停车了，请问该怎么办？

（四川 廖洋）



幻世录 2

○"终极秘器"怎么得？3 个咕噜有什么区别？游戏共分几个级别？为什么遇不到"神秘男子"（第四轮了）？请高手指点。

（吉林 张榕）



模拟人生（The Sims）及其资料片

○如何能把"舒适"、"社交"、"空间"这 3 个状态条锁定为满值？另外，不知道 TheSims 里所有物品的属性数据是怎样排放的，比如要想把绘画的娱乐度增加应该修改哪里？曾经尝试用 3 种以上修改器进行过模糊搜索，未能找到有关状态条的数值，并且也不知道它们的数据结构和数值范围。

（leilei）



重型卡车Ⅱ
Hard Truck 2

游戏中按[Pause]键暂停游戏，输入下列秘技字串，然后再按一次暂停键恢复游戏运行，即可获得相应功能：

FREEREPAIR	可按[BackSpace]键免费维修卡车
FREERECOVER	可按[Ctrl]+[5]免费呼叫911急救
OPENALLROADS	修好所有道路
MINESOFF	去除所有地雷（需使用最新游戏补丁后）
ADVANCEDMAP	地图上将显示收费站和油桶
WININALOTTERY	获得50000元及雇佣司机的许可

[测试:有效 PAGAN 提供 A]

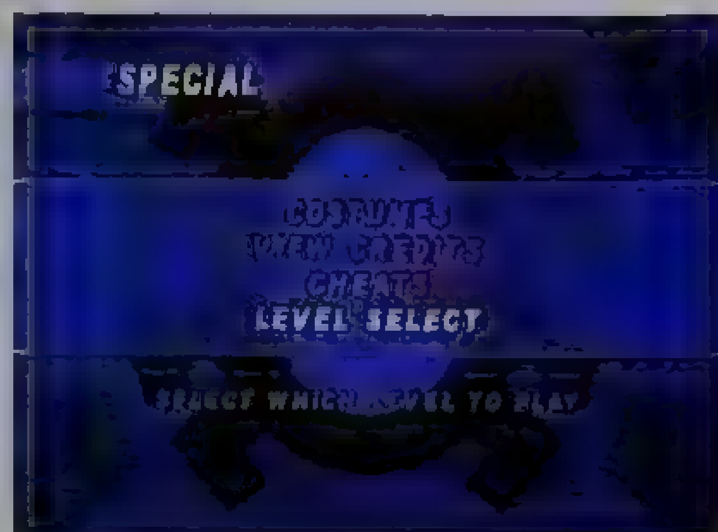


蜘蛛侠:电影版
Spider-Man: The Movie

启动游戏后进入SPECIAL/CHEATS选项，输入下列代码并回车获得相应功能：

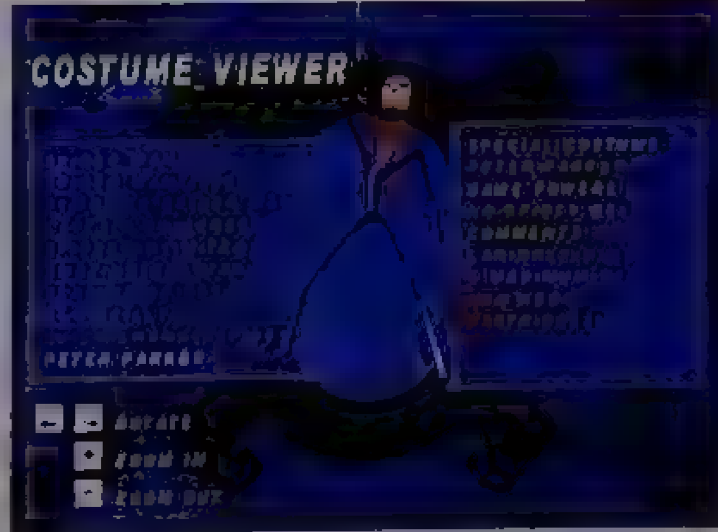
ARACHNID	开启所有常规关卡、影片及画廊
IMIARMAS	选关
ROMITAS	跳关
HEADEXPLODY	奖励训练关卡
ORGANICWEBBING	无尽蜘蛛丝
KOALA	所有战斗控制
GIRLNEXTDOOR	扮演Mary Jane
HERMANSCHULTZ	扮演Shocker
SERUM	扮演科学家
REALHERO	扮演警官
CAPTAINSTACEY	扮演Stacey
KNUCKLES	扮演刺客1
STICKYRICE	扮演刺客2
THUGRUS	扮演刺客3
DODGETHIS	"骇客帝国"式的攻击
FREAKOUT	"Goblin"风格的装束
SPIDERBYTE	袖珍蜘蛛侠
GOESTOYOURHEAD	大头大脚
JOELSPEANUTS	敌人变成大脑袋
UNDERTHEMASK	第一人称视角
CHILLOUT	超级冷冻剂

[测试:NA PAGAN 提供 A]









恐惧杀机
The Sum of All Fears

按数字小键盘上的回车键激活控制台，在其中输入秘技代码，按[ESC]键关闭控制台。在游戏中按[~]键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

Superman	刀枪不入模式
Teamsuperman	团队刀枪不入模式
Run	跑动速度加快
Shadow	隐身
Teamshadow	团队隐身
Ammo	弹药无尽

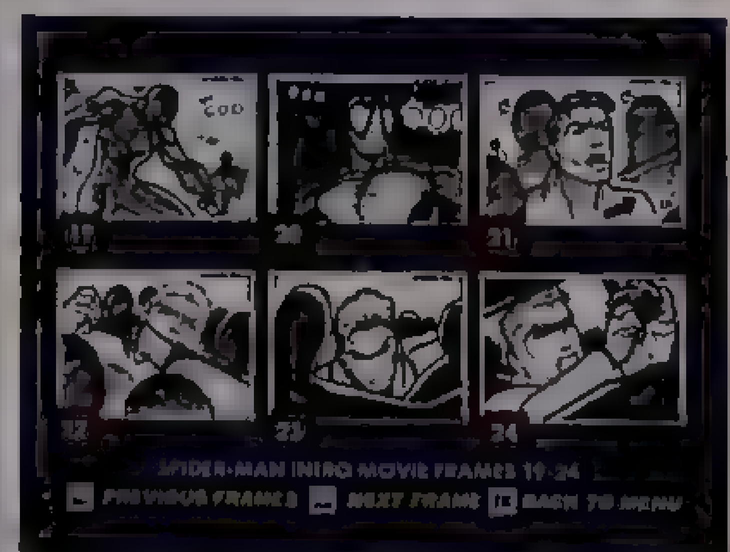
[测试:NA PAGAN 提供 A]

蜘蛛侠
Spider-Man

启动游戏后进入SPECIAL/CHEATS选项，输入下列代码并回车获得相应功能：

ADMNTIUM	刀枪不入
MME WEB	开放关卡选择
GLANDS	无尽的蜘蛛丝
LEANEST	获得所有物件
WEAKNESS	生命全满
UATUSEES	问答比赛
RGSGLLRY	开放角色浏览
CINEMA	开放过场影片浏览
ROBRTSON	开放故事板浏览
FANBOY	开放漫画集锦浏览
KIRBYFAN	开放游戏漫画封面浏览
FUNKYTWN	大头蜘蛛人
STICKMAN	麻杆蜘蛛人
CLUBNOIR	开放Ben Reilly服饰
SM LVIII	开放Quick Change服饰
MRWATSON	开放Peter Parker服饰
KICK ME	开放Amazing Bag Man服饰
XILRTRNS	开放ScarletSpider服饰
SYNOPTIC	开放SpideyUnlimited服饰
TRISNTNL	开放CaptainUniverse服饰
MIGUELOH	开放spidey2099服饰
SECRTWAR	开放symbiote spidey服饰
EGOTRIP	脉动的头

[测试:有效 PAGAN 提供 A]



虚幻锦标赛2003测试版
Unreal Tournament 2003 Beta

在测试版的单人游戏中，按[Tab]键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入模式
ghost	穿墙模式
fly	飞行模式
walk	行走模式
loaded	获得所有武器
allammo	所有弹药全满

[测试:NA PAGAN 提供 B]

玩转《银河风暴Ⅱ》
Droiyan 2

《银河风暴Ⅱ》是一套太空科幻型的RPG游戏，其画面及操作类似《暗黑破坏神》，十分精致细腻。而游戏剧情紧张曲折，颇为吸引人。也正是这套游戏，一面让人玩得不愿停手，一面又因为总是需要打猎升级，游戏过程中层出不穷的怪物、野兽和敌方军人，足以让身为太空猎人的你忙得手足无措，有时杀一个人需要好几个回合才行，而一个任务往往需要累积几十条人命才能完成，这种烦不胜烦的过程，应该是每位RPG游戏玩家的共同苦恼。

由于一直没有看到与《银河风暴Ⅱ》相应的秘技，而且经过反复试验，我还发现大多数游戏修改工具都无法顺利破解《银河风暴Ⅱ》，即便是使用《金山游侠2002》也只能将《银河风暴Ⅱ》中的体力等基础指标作锁定，这种方法仍不能算是很成功的破解。当我转而在游戏的存盘文件上动脑筋时，也在其特殊的加密算法面前一愁莫展。那么《银河风暴Ⅱ》真的无药可医吗？

不过你只要仔细观察就会发现，其游戏的漏洞就在它自身程序里，请你到游戏安装目录中找寻item.dat文件，《银河风暴Ⅱ》的这个文件中存放了所有物品的属性和参数，大到火焰喷射器等武器，小到手套等防具，所以一切物品的特性定义都可以在这个文件中找到。你只要对其进行修改，则可以变化出很多威力无穷的武器和防具来，不过在修改前，请将item.dat文件先复制一份，以备万一。

我们使用UltraEdit软件对item.dat文件进行编辑操作，根据下面表格所提供的特征字串进行搜索，就能顺利完成修改操作，为方便大家阅读，先举一个范例，在游戏中我已装备了一支神手冲锋枪，现在可通过查找"神手冲锋枪"这一特征字串，在item.dat文件中找到了相应的数据区，然后再根据表中提供的一串特性数据1C、50、32，果然在"神手冲锋枪"特征字串前的不远处的一大堆00数据中找到了1C、50这两个互不相邻的数据，它们代表的是冲锋枪的杀伤威力，请将这两个数据都修改成出FF，然后再继续往前查找弹药数据，你会找到两个32的数据，这时你请直接将最前面的这个32修改成FF，存盘退出，再运行游戏，哈哈！现在我手中的神手冲锋枪威力可远胜从前，而且一支枪的载弹数高达255发。

以前这支速射型武器在对付雪山怪兽特别不好使，往往需要连射三至四次，耗费二十发子弹才有结果。但现在呢？只用一次点射3、5发子弹就能干掉一个重型机器兵。呵呵，杀人的效率提高了好几倍，自然完成任务的速度也就大幅提高啦！

不过各位在修改前要千万注意，这种修改对敌我双方是一视同仁的，所以请避开通用武器。因为敌人一旦装备同样的武器，那你可就惨啦！而象我举例修改的"神手冲锋枪"，就是少有敌人装备的冷门兵器之一。

武器修改速查表

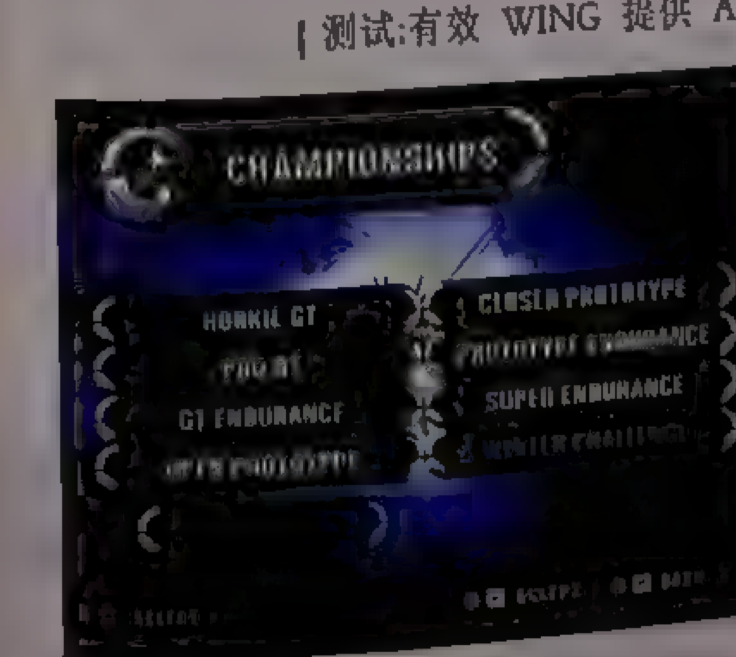
特征字串	特性数据
神手冲锋枪	1C、50、32
自动冲锋枪	0F、50、46
烈焰剑	08、05
死亡之剑	32、0A、14、0A
豪特步枪	19、5A

[测试:有效 赵礼海 提供 A]

勒芒24小时
Le Mans 24 Hours

使用命令行参数"/UBERCHEATS"启动游戏（例：假如你的游戏安装目录为D:\le-mans24，在视窗的"开始\运行"对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如"D:\le-mans24\lemans.exe" /UBERCHEATS），则游戏中可以选用所有赛车、赛道及所有冠军赛模式。

[测试:有效 WING 提供 A]



海啸2265
Tsunami 2265

游戏主选单画面中按下并保持[Shift]键，输入MENSAAAA，若成功则会听到一个声音说"that's what I need"，此后便可使用下列功能：

G	刀枪不入
[左Shift]+[左Ctrl]+[R]	当前关卡重新开始
[左Shift]+[左Ctrl]+[A]	跳过当前关卡
[左Shift]+[左Ctrl]+[C]	当前关卡失败后继续

在character选单画面中进入Neon's profile，输入代码ZIOCLETO，此后在任务中你便可以操控角色Neon的骷髅形象。

[测试:NA PAGAN 提供 A]

王权:北方扩张
Majesty: The Northern Expansion

在游戏中按回车键出现输入提示，输入下列各行代码获得相应功能：

NIGHT OF THE LIVING DEAD	生成怪物
PREPARE TO DIE	生成怪物
PUMP UP THE VOLUME	生成怪物
GOBLIN RUSH	生成怪物
GIVE ME ACTION	生成怪物
give me power	获得屏幕下端的所有能力
fill this bag	获得10000黄金
build anything	开放所有建筑
cheezy towers	可任意使用巫师公会的法术
revelation	地图全开

[测试:NA PAGAN 提供 A]



[测试:有效 | 经编辑部实际测试通过
[测试:NA | 未经编辑部测试

英雄传说全史

THE LEGEND OF HEROES

文 / 龙我雷



从一到五代，"英雄传说" 系列是 Falcom 游戏史上继 "伊苏国" 之后的又一个里程碑。其中的"卡卡布三部曲"——《白发魔女》、《朱红的泪》和《海之摇歌》更是日式 RPG 王国里的不朽经典。在那些从 DOS 时代走过来的中国玩家们当中，也许会有人不知道 Falcom，但没有人不知道伟大的"英雄传说"，也没有人会不知道史诗般壮阔的"卡卡布三部曲"。

由于 Falcom 即将推出的《英雄传说VI空の轨迹》不再以"卡卡布三部曲"为蓝本，而且新游戏的制作引擎也由 2D 改成 3D，所以，"英雄传说" 能否继续昔日的神话也成了未知数。但是，"英雄传说"中的五部作品曾经绽放出的华丽光芒却不会随着岁月的流逝从玩家们的记忆里消失……

卡卡布的夕阳



故事发生在富饶和平的法伦王国。怪物突袭首都路迪亚城，国王亚斯艾尔被害。王位继承人——王子赛里欧斯年幼，于是政权交由摄政王亚克达姆代理，直到王子到 16 岁时继承。

赛里欧斯王子在教官拉耶尔的照顾下，在撒斯艾岛上的艾尔亚斯塔城渡过了十个寒暑。正当他 16 岁的生日即将到来时，悲剧重演了，怪物攻进艾尔亚斯塔城，拉耶尔等人舍身抵抗，王子成功逃出。

王子渡过大海，千辛万苦回到首都，却得知这两次的悲剧都是亚克达姆摄政王的阴谋——目的是夺取法伦的政权。

王子被关进大牢，即将被处以极刑。危机时刻，大力士吕南劫狱解救了王子，逃离首都。赛里欧斯王子为了夺回政权，在各地集合了反亚氏的义军，展开了复国之战。

以上就是《英雄传说》的主线剧情。其实，这部作品原本是 Falcom "屠龙战记系列" 八部作中的一部，全名是 "Dragon Slayer VI The Legend of Heroes"（屠龙战记VI英雄传说）。当年发售时，曾引起旋风式的购买热潮——在当时，"王子复国" 算是非常新鲜的故事。游戏采用四人制的战斗系统，在地图上碰到敌人就切换到战斗画



面，与现在即时战斗的 RPG 相比，单调很多。"英雄传说" 前两代最早是出现在 MD 上，几年后一同移植至 PC 平台，但是推出时候的反应并没有像在 MD 上那么火热，纯粹是 Falcom 新瓶旧酒式的工具。



英雄传说2



在一代中，以法伦王国王子赛里欧斯为首的四名英雄，打倒了破坏神阿古宁加，世界再次恢复了和平。时光流转，20 年后，依赛鲁哈撒世界突然发生了大地震，但人们努力不懈地重建家园，因此世界渐渐地恢复到了之前平静状态。

法伦国王子亚德兰斯，也和幼时的父亲一样，在艾尔亚斯塔接受教育。他从父亲那里接到送慰问信给各国领袖的任务，于是展开了旅行。在旅途中，亚德兰斯结识了魔法师蓝德和航海盗伯亚德等人，伙伴们在悠哉游哉的气氛之下进行着他们的旅行。当他们来到了拉奴拉王国，要参观每年一回的龙之祭典时，龙之蛋却放出了不吉祥的红光 …

法伦国王骑着龙前往世界各地调查异象，而亚德兰斯为了和父亲会合，不断地追随着父亲的身影。最后，亚德兰斯发现他的父亲居然到了依赛鲁哈撒人前所未知的地方——地下世界。

本作的主题就是英雄的传承，这是赛里欧斯的孩子亚德兰斯的英雄传说，就像是 MD 版封套上面写的——"英雄的心，由父亲传给孩子"。这部作品也属于 "屠龙战记" 系列全名是 "Dragon Slayer VI，The Legend of HeroesII"（屠龙战记VI英雄传说 II）。

情节题材没有离开一代的俗套。改变最大的部分是战斗，即 "魔法胶囊" 的设计，二代舍弃了一代的 MP 型的设计，使游戏难度



变高了，特别在对付 BOSS 时更是如此，常常必须要练到相当的等级才能继续攻关，因此有很多人中途放弃。虽然战斗画面依旧相当简单，无法看到主角们的正面攻击形象，但是敌人花样繁多的攻击也给了游戏者增添了不少乐趣。





从这一代起，辉煌的"卡卡布"三部曲正式开始。

这是一个人们坚信大蛇的脊背就是世界尽头的时代。在卡卡布的一端——提拉斯伊鲁，拉克比库村的杰立欧和克莉丝按照村里的习俗进行成人仪式，向大陆的五座神庙做一次巡礼之旅。

在旅行中，他们遇到许多无法解释的不祥现象，还得知道关于一位被称作 "白发魔女" 的少女耶鲁杜的事迹，耶鲁杜曾在 20 年前对世界的未来表示深深的担忧，并对即将来临的危机作了不少的预言警世。

杰立欧在旅行中渐渐发现这位白发魔女的预言一一实现。但预言中提到的最终劫难还未降临。预言并未指出劫难不可避免，而是预先提醒人们要努力地去创造属于自己的未来。最后，在杰立欧等人与女王伊莎贝尔之决战中，耶鲁杜舍身帮助，整个卡卡布世界得到拯救。



我们熟悉的 DOS 版《白发魔女》由 PC9801 所移植，中文版是由台湾的天堂鸟公司所代理的。因为发行后得到了很高的评价，因此随后有各种各样的版本的诞生。

游戏美中不足的是战斗模式，这个所谓的 "人工智能系统" 不让玩家在战斗时操纵角色，而是需要在战斗前向角色输入指令，然后战斗时角色根据指令行事。这种完全由 AI 操控的战斗对运气的依靠程度太高，所以玩家即使等级很低，也有机会轻易过关。但因为玩家无法自如地施展战术，受到很多人的非议。几年后的 Windows 版进行了改良，剧情没有变化，但是战斗模式改成指令式的半自动战斗，可以确切指定角色如何行动，比 DOS 版更加容易操作。

作为一个全新的游戏，《白发魔女》脱离了 "王子复仇" 的俗套，使到玩家在游戏过程中充满新鲜感。故事情节比以前两代更加细致动人，特别受到很多女性玩家的青睐。《英雄传说 III 白发魔女》为 "卡卡布" 后两部作品奠定了坚实的基础。



在卡卡布的另一端——埃鲁·菲尔汀。这个被称为 "诸神的昏睡之地" 的世界，是巴鲁朵司神和欧库托姆神的争斗之地。这一片大地上，因为人们信仰的两大神明之间的对抗，使得世界的斗争永无休止。

一天，亚宾与艾依梅正在大圣堂祈祷，信奉欧库托姆的暗之使徒突然来袭，为了保护神宝不被夺去，兄妹两人从此就踏上了分离和逃亡的旅途。

八年之后，亚宾在贤者雷慕拉斯的细心



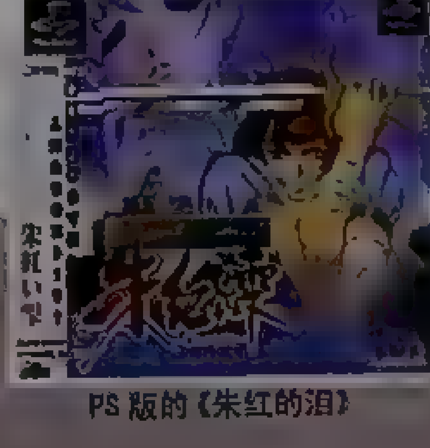
MD 版的《英雄传说 I》



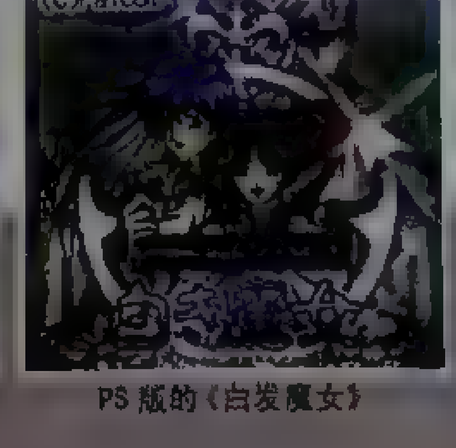
MD 版的《英雄传说 II》



SS 版的《白发魔女》



PS 版的《朱红的泪》



PS 版的《白发魔女》



国内代理公司新天地即将推出的Windows版的《朱红的泪》与我们曾经熟悉的DOS版本有很大不同。首先是故事部分，游戏剧情的份量比DOS版更重了，加强了每位角色的细节描写，而且和"卡卡布"其余两部作品的关连性更密切，这是DOS版所不能比拟的，战斗方面采用与《海之槛歌》相似的半即时战斗模式。

比较遗憾的是，游戏自由度比以前降低，玩家不能在游戏开始之时决定角色的魔法属性，不能再自由组队冒险，不能随意向斡旋所接受任务。这个版本的《朱红的泪》的新主题是"与朋友们的羁绊"。

照顾下长大成人，雷慕拉斯在临死前告诉他有关艾梅尔下落的线索，于是亚宾就与友人麦依共同踏上了寻亲之旅。在亚宾面前等待的，却是完全浑然不知的未来与欧库托姆的使徒接踵而来的阻挠。

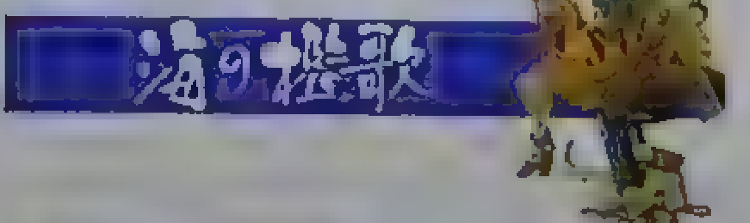
在朋友们的帮助下，亚宾克服重重险阻，进行艰难的寻亲之旅，并且成功地化解了上古遗留的诸神之争，最后找到生命的真谛．人，并不是为了被命运操纵而存在的。

DOS版的《朱红的泪》是"卡卡布"的第二部作品。因为继承了前作的大人气，发行之前受到玩家们热切期待，但是发行之后的评价却呈两极化。一部分的玩家不喜欢此作，认为没有继承前作故事性丰厚的优点，主线剧情相当短而战斗繁琐复杂，敌人过于强劲，影响继续进行游戏的信心。另一部分的玩家则认为这是最有特色的一部作品，特有的"斡旋所"设定丰富了游戏的支线剧情；战斗方式更加人性化，回合制的战斗方式使玩家一展战略所长，还可以自由组合队伍进行冒险。可以这么说，在"英雄传说"系列中，《朱红的泪》也许不是玩家最喜欢的一部作品，但是其游戏创新性必然是令玩家最难以忘怀的。

英雄传说发售年表

	发售年份	媒体类型	发行版本
英雄传说	1989.12/10	FD	PC8801SC系列
	1990/04/20	FD	PC9801
	1990/06/08	FD	FM-TOWNS
	1990/08/23	FD	8NOTE/MSX2
	1990/08/07	FD	MSX2
	1997/04/25	CD	Win9X
英雄传说II	1992.03.19	FD	PC8801SC系列
	1992.07.24	FD	PC9801
	1997/04/25	CD	Win9X
英雄传说III白发魔女	1994/03/18	FD	PC9801
	1999/05/01	CD/DVD	Win9X
英雄传说IV朱红的泪	1996.05.24	FD	PC9801 9821
	2001/02/07	CD.DVD	Win9X
英雄传说V海之槛歌	1999/12/08	CD.DVD	Win9X
英雄传说VI空の轨迹	2003 8（预定）	CD DVD	Win?

海の槛歌



威特路那位于卡卡布的另一端。在很久以前，它曾和埃鲁·菲尔汀、提拉斯伊鲁同在卡卡布世界中。在威特路那，往昔以威特路那为中心而繁荣的古文明民族——水底之民，发明了将音乐换取力量的魔法。

主角弗特和乌娜所在的马克贝因乐团为了找寻天才音乐家雷欧涅的音乐足迹而巡回演出。在旅途中了解了很多关于水底之民和共鸣魔法的故事，使用共鸣魔法衍生出的害周波不知不觉中在全世界积累，形成了一个足以毁灭世界的力量——暗之太阳。

马克贝因乐团环绕威特路那巡回演出的过程中，遇到形形色色的人物以及光怪离奇的事情。各国巡回演出和异界之行后，弗特等人知道史格迪玛想利用暗之太阳毁灭异界，但力量强大的暗之太阳是要吞噬整个世界，最后马克贝因乐团在来自提拉斯伊鲁和埃鲁·菲尔汀的勇者们帮助下，将世界从毁灭的边缘拯救出来。

《海之槛歌》是"英雄传说"中唯一一个没有出现复刻版的游戏，而且也只有Windows版本。原本Falcom公司打算在《朱红的泪》之后就放弃开发新的续集，但是在热情玩家的鼓励之下，还是推出了"卡卡布"的最后篇章《海之槛歌》，而此作也为"卡卡布"系列不可动摇的经典地位奠定了最后一块基石。

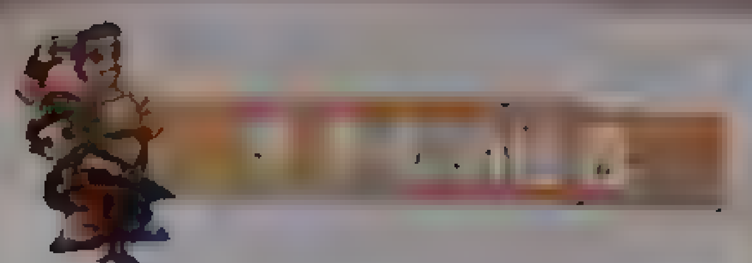
该作的特色之一是前作中其他世界里的主要人物都有登场，例如提拉斯伊鲁的米契尔、埃鲁·菲尔汀的亚宾、麦依和汤马斯；特色二就是战斗更加容易操作，结合前两作的优点，玩家可以同时操纵6名角色进行战斗，而且主要角色需要佩带共鸣石才能发挥真正的战斗威力，特色三是游戏的优美动听音乐旋律，作为一个以音乐为主题的游戏，至今为止，《海之槛歌》仍是Falcom家族中配乐水准最高的作品。

左下角的表格是"英雄传说"五代作品的发行相关资料，游戏发售日期为日语版本。而制作中的《英雄传说VI空の轨迹》将会以全3D的风格呈现在玩家面前，可以说是Falcom游戏史上的一大挑战，它能否继续"英雄传说"的魅力和地位，能否打破传统继续创新，我们只有拭目以待。

此外，Falcom也在SS、PS主机上推出过"英雄传说"的三代和四代，但是由于没有Falcom名画家制作人设以及故事情节的大篇幅改动，所以游戏推出并没有引起巨大的反应。相反有不少玩过PC版的英雄传说迷对SS、PS版本的英雄传说颇有非议，因为游戏脱离了PC版的特色，Falcom向PS、SS的开发之路可以说是不太成功，所以Falcom至今一直在PC上加强游戏的品质，以寻求新的突破。3D游戏似乎将要成为Falcom游戏再创辉煌的必经之路。■







《朱红的泪》、《白发魔女》和《海之槛歌》所处的世界，被称为"卡卡布世界"。以前居住在这片大地上的民族"青之民"过渡使用魔法，引发灾难之波——拉务亚尔之波，导致大地上出现巨大的伤痕，而这道伤痕就被称为"卡卡布"。

这道伤痕使得当时相连的提拉斯依鲁和埃鲁·菲尔汀被断分为两个世界，另外因为"大蛇的脊背"这道险峻的山脉，南面的威特路那和其余两个世界分隔。"卡卡布"与"大蛇的脊背"的存在，孕育出三个世界完全不同的文明。

埃鲁·菲尔汀的探险家贝鲁船长因发现"卡卡布"裂缝而成名，纵贯于提拉斯依鲁和埃鲁·菲尔汀之间的这条巨大龟裂上空所吹起的气流连鸟类都无法克服。

提拉斯伊鲁

这个世界由法鲁提亚、美那德、查诺姆、安比须、伍德鲁、衮恩特、吉德奈8个国家构成。因为四周都被大蛇的脊背和卡卡布裂缝所包围，因此和外面的世界没有联系。人们想要远行到未知的世界，但由于航海经验不足，很多人被大海吞没了。

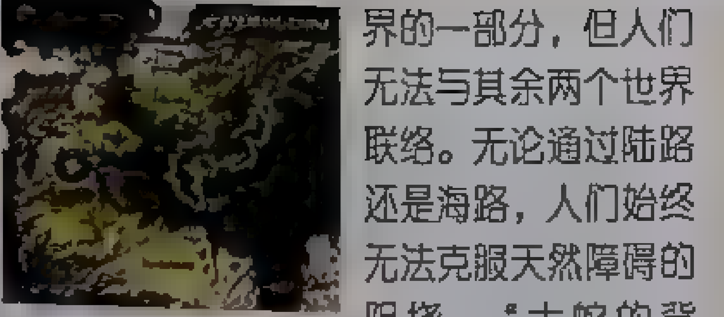
埃鲁·菲尔汀

被称为"诸神的昏睡之地"的世界，当诸神之争结束，战士密里根通过战争统一纷争的大地，建立巨大的联合王国，信奉巴鲁朵司教的密里根在即位之后，将王都定在菲尔汀，因此这片大地被称为埃鲁·菲尔汀。

古代文献记载埃鲁·菲尔汀曾是广阔世界的一部分，但人们无法与其余两个世界联络。无论通过陆路还是海路，人们始终无法克服天然障碍的阻挠。"大蛇的背脊"、"海之雾"、"混沌之涡"、"卡卡布"这些代表性的名词虽然无人不知，但也无人敢探讨它们的真实与否。过去有很多探险家和教会调查团挑战这些天然障碍，但至今也无人能确认世界的尽头以外的世界。



威特路那



主要由雷特拉德、格雷斯鲁共和国、佩雷索拉公国、梅黑洛斯、欧斯坦、奴梅洛斯帝国、布洛迪恩王国等七个国家组成的世界。古代遗迹散布在各地，这些是这个世界曾经存在高度文明繁荣的证明。古利姆桥是古代遗物的代表，一部分现在已开放使用，有关于建造出这些文明底古代人或历史，仍然属于不明状况。至于外界，由于大蛇的背脊以及忘却之海的阻隔，无法从外面进入，对于人们来说属于未知的世界。

这是一条纵贯东西方大陆的大蛇的背脊，以雄壮优美的景色而著称，但是在美景之下却是险峻无比的岩壁，没有间断的暴风雪探险者望而生畏，从来没有人能够登上这它的顶峰。

隐里夏尔夫

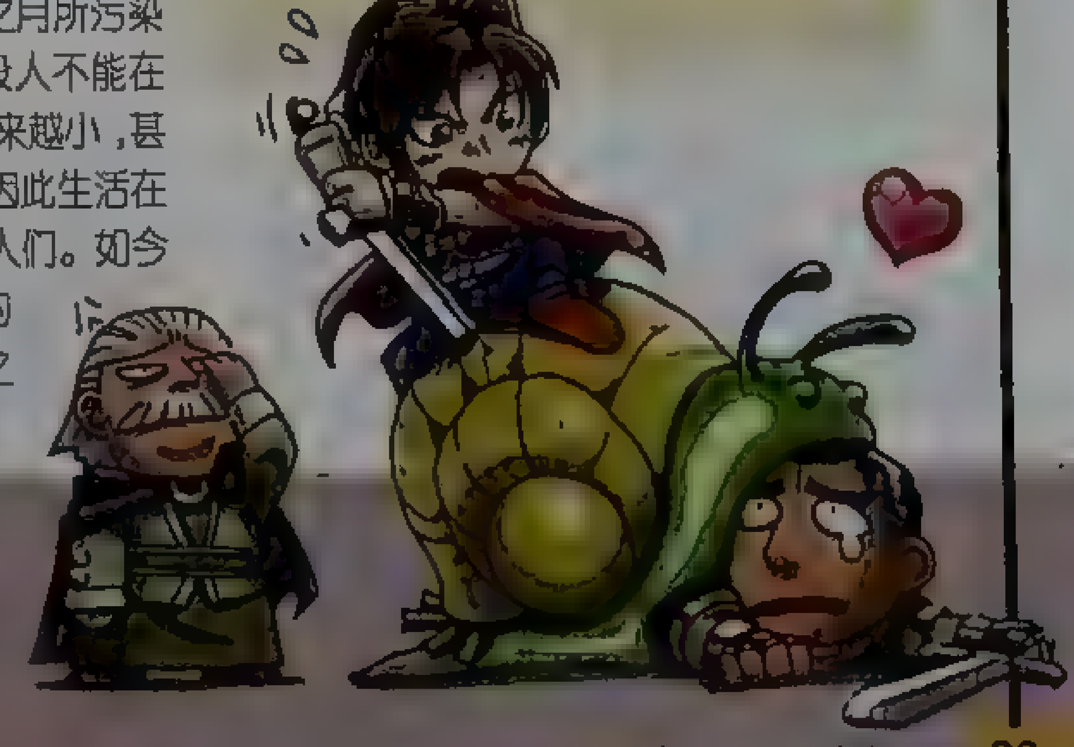
青之民的遗民在威特露那又被称为水底之民，他们隐居在威特露那的尽头，就是可以望见卡卡布的山丘——"隐里夏尔夫"。这里每个人都传承着一件"青之民"的技艺。

异界

确定了"异界"的存在之后，青之民于卡卡布元年将部分拉务亚尔之波送到了异界，形成"异界之月"。在异界中被异界之月所污染的地方称为之为"常夜之地"，一般人不能在那里居住。异界之民的可居之地越来越小，甚至把旧有的首都都舍弃了，人们也因此生活在恐惧之中，开始怨恨卡卡布世界的人们。如今要出入异界，可以经由威特露那的雷克特岛或是提拉斯伊鲁的魔女之岛，但都不是容易的事情。■

卡卡布的历史

BG 63年	在埃鲁·菲尔汀，正神巴鲁朵斯神和邪神欧库托姆神大战，欧库托姆被封于埃鲁·菲尔汀今天的"封印之地"，诸神之间的混战使大蛇被巨人杀于威特路那和提拉斯伊鲁之间，战争的遗迹成为今日之"大蛇的背脊"，而此时三个世界尚未被分割。
BG 59年	水底之民（青之民）创造了共鸣魔法。
BG 56年	以威特路那为中心的世界使共鸣魔法繁荣起来。
BG 47年	确定了"异界"的存在。
BG 2年	发现了共鸣魔法能使人的坏意识实体化，并引发凋零波。
卡卡布元年	由于将"暗之太阳"送到了异界，而产生了大地的裂痕"卡卡布"，三个世界也正式被分割。
149年	"异界"的人由于空间歪斜来到提拉斯伊鲁，并在各地巡礼。同时制作了魔法镜"夏路"，这是巡礼的开始。
210年	巡礼正式成为各地的习俗。
739年	提拉斯伊鲁没有再出现异界的魔女，和异界的关系中断，而会使用魔法的异界之民也绝迹了。
908年	米契尔在提拉斯伊鲁出生。
909年	汤马斯在埃鲁·菲尔汀出生。
919年	亚宾（《朱红的泪》主角）出生于埃鲁·菲尔汀。
924年	米契尔出现于提拉斯伊鲁的拉格彼克村。
929年	埃鲁·菲尔汀的正神殿卡特多拉鲁大圣堂被邪教徒攻击，亚宾和妹妹艾依梅失散。同年在威特路那，弗特和乌娜（《海之槛歌》主角）出生。
932年	杜卢塞路出生。
937年	亚宾和好友麦依踏上去寻找妹妹艾依梅的旅行，而这一年间发生了相当多的事情，而诸神的时代也正式宣告结束。
940年	汤马斯船长和海盗拉紫大战于期紫海上。
943年	马克贝因乐团开始世界巡回演奏，环绕了威特路那一周，之后在众多好朋友的协助下的解救了威特路那。亚宾、麦依、汤马斯和米契尔都来到威特路那。
955年	米契尔修炼得道后，改名为"欧鲁特卡"，然后和龙"凯佩斯"大战，但是最后双方和解。
958年	欧鲁特卡建立了贤者之城"区鲁德斯"，并且任命贤者进驻各地的魔法镜"夏路"。
960年	哈克在提拉斯伊鲁出生。
961年	欧鲁特卡回到拉格彼克村隐居，同年杜卢塞路去拜访他，之后欧鲁特卡改称自己为拉普。
964年	杜卢塞成为法鲁提亚的宫廷剑士。
969年	异界来的伊莎贝尔，漂流到法鲁提亚的海边，和国王鲁德鲁大相遇并结婚，半年后雷巴斯成为法鲁提亚的宫廷占星师。
971年	耶鲁杜来到提拉斯伊鲁巡礼。
972年	耶鲁杜被雷巴斯杀，而杜卢塞路把"耶鲁杜之杖"交给拉普。
974年	康德（黑魔法）和赛贝尔（白魔法）两大魔法系统广为流传，同年罗提出生。
977年	克莉丝出生，雷巴斯和卡吉姆在尼格尔岛做操纵格路卡的实验。
978年	杰立欧（《白发魔女》主角）在提拉斯伊鲁出生。
982年	拉普救了被狼袭击的西农夫妇。
992年	杰立欧和克莉丝的巡礼，因为耶鲁杜舍身帮忙，拯救了整个卡卡布世界。





勒芒24小时耐力赛

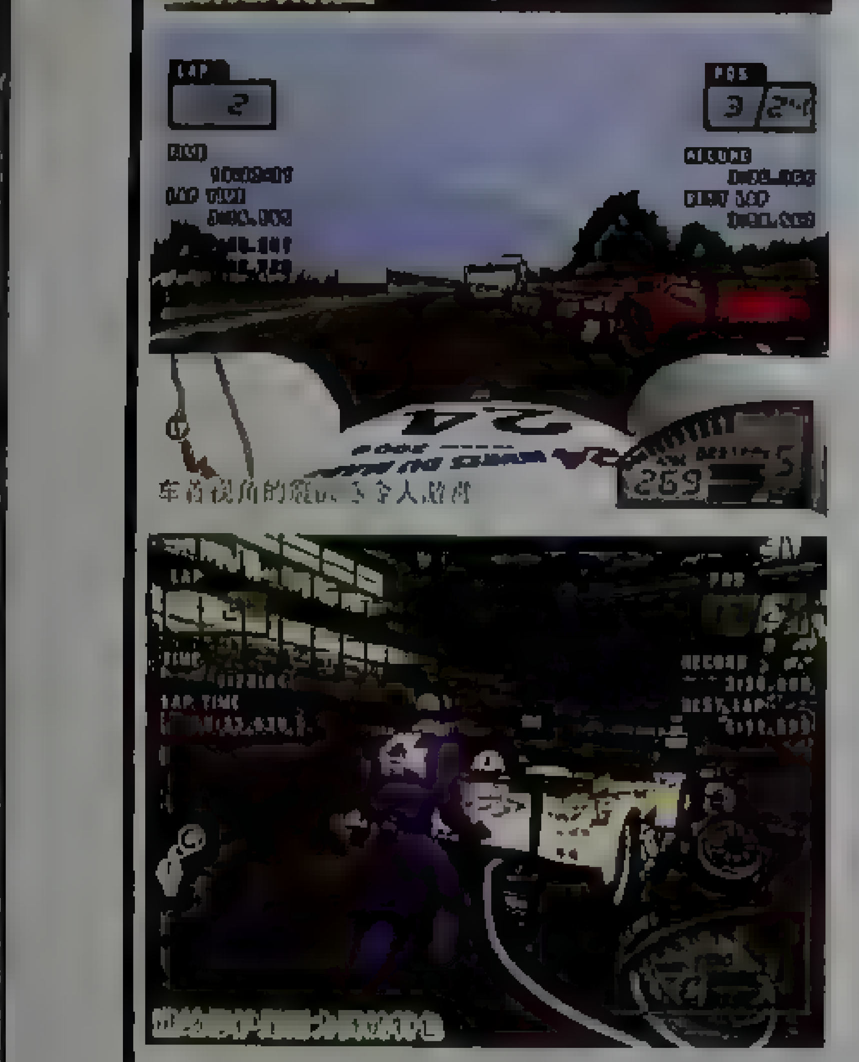
坚持就是胜利

Le Mans 24 Hours

文/王博

优点：[illegible]

缺点：[illegible]



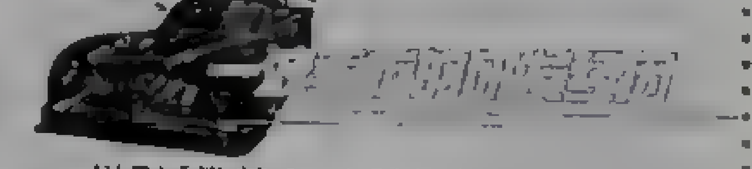


勒芒24小时汽车耐力赛、摩纳哥大奖赛以及印第安纳波利斯500英里大赛，并称为世界三大经典汽车赛事。勒芒大赛因赛事所处法国一个Le Mans的宁静小镇而得名，该赛事创始于1923年，当时的赛道呈三角形，有3条漫长的直道和3处拐弯。1932年，设计师将一部分直道改建成高速转弯，这使得取胜的要素不仅仅是引擎动力，车辆的操纵性也被提升到同等重要的程度。1972年，赛道被再次改进并一直沿用至今。

早期的勒芒大赛不设护栏，观众可以一边喝着咖啡一边欣赏从身边飞速掠过的赛车，而历史上最悲惨的事故发生在1955年，有80余名无辜观众遇难。1971年，参赛的法拉利和保时捷都跑出370公里/小时的超高速，而观众更是达到创记录的30万人！1972年，国际汽联出于安全考虑将最高车速限制为320公里/小时，这使比赛对车手的技术因素要求更高，而几段相对较长的直道仍为引擎、齿轮和刹车盘带来苛刻的考验。

参赛赛车按性能被划分为若干组，而且每年的标准都略有不同。汽车厂商平均要花费2500万美元才能展示他们与量产车近似的车型，保时捷、法拉力、丰田、麦克拉伦、尼桑、美洲虎、马自达、奥迪以及其他大量厂商积极参与，以至国际汽联不得不在正式比赛前安排资格赛。

早期一部耐力赛车通常只有2名车手轮流驾驶，从80年代开始，各车队纷纷采用3名车手的车队体制，这些车手要进行严格的体能训练，并配合营养师的精心配餐。由于赛事要全天候进行24小时，其艰苦卓绝非一般人可以想象。今天，作为游戏玩家的你亦能有幸领略这一具有非凡历史和无上傲气的汽车赛事，这一切要归功于法国Infogrames公司推出的《勒芒24小时》。



说到《勒芒24小时》，还要从这款游戏的前作谈起。2000年，Infogrames公司推出了《车王争霸：勒芒24小时》（Test Drive Le Mans），游戏的驾驶难度适应于大多数玩家，绚丽的夜间比赛效果令人流连忘返。但是，游戏的物理效应太过简单，笨重的GT赛车过弯时几乎无需刹车降速，这在崇尚拟真性的欧美遭到职业玩家的非议。有意思的是，该游戏后来移植到PS2游戏机平台上，在物理效应和操控性方面做了大幅调整，从而获得了不错的反响。有鉴于此，坚持不懈的Infogrames公司于首作推出2年后，从PS2版本再次移植回到PC平台，将总计70辆外形梦幻的官方授权超级赛车，以及12条正式比赛赛道展现给玩家。同样的名字，不同的感受，这就是笔者今天隆重推荐的《勒芒24小时》2002版。



游戏的耀眼之处首推那种追风逐月般的速度感。当你在勒芒赛道的长直道上冲刺时，两旁的树木房舍飞速掠过，遍布胎印的沥青颗粒汇聚成飞速而逝的射流从你的车头下"唰唰"划过，轮胎与柏油路面剧烈摩擦并发出"吱吱"的尖啸，引擎沉闷的混响撞击着密闭的舱盖，而"咔哒咔哒"的换档声则伴随着车身因车速转变产生的轻颤。天气骤变，浓云低垂，冷风"嗖嗖"划过车身，在尾翼根部拉出两条湍急的白色气流。应当说，游戏中沥青纹理所营造的速度感相当好，而支离破碎的刹车痕更进一步烘托了这一特效。远方的迷雾加强了空间感，而飞速扑打车窗的雨滴和向后卷动的云层更强化了游戏的速度表现力。若拿《勒芒24小时》与《世纪金冠军Ⅳ》及《摩托英豪Ⅱ》一较短长的话，我认为《世纪金冠军Ⅳ》飞速划过的斑驳树荫使车速仿佛比实际更快，但路面的射流效果不及《勒芒24小时》更有力度和质感。而《摩托英豪Ⅱ》由于是一个动作型赛车游戏，弯道无需刹车导致游戏中车速始终较高，但《勒芒24小时》是个标准的模拟型竞速游戏，大多数弯道都需要不同程度的减速，难能可贵的是它在低速状态下的速度感仍有令人满意的表现。

当然，《勒芒24小时》也并非十全十美。首先，游戏场景虽然真实，但过于明亮而显得突兀的赛车却与周围环境不大协调，尤其在夜间比赛时更是如此。其次，电脑控制的赛车都有绚丽的前大灯效果，唯独玩家的车灯不亮（回放时可看到车灯是亮的，但却没有前方照明效果），那种雪亮灯光齐刷刷划过漆黑夜路的动人场面想必是无缘见到了。然而最令人遗憾的莫过于游戏不支持录像存储，玩家创造的经典赛程只能在结束比赛时回放一下，之后只能让它逐渐消失在模糊记忆中，这对于一名视成绩为最大荣耀的玩家无异于隐没于心的伤痛！

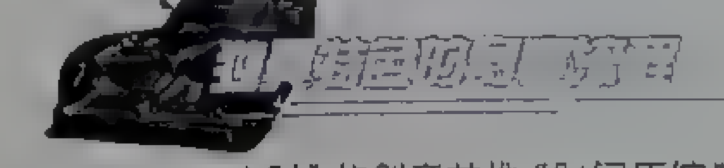




这是一款非常适合键盘操控的竞速游戏，其平顺流畅的操控性给体验过前作的笔者留下深刻印象。赛道旁的刹车提示牌对制动时机的掌控非常重要，游戏中既使按住刹车键不放也不会使车轮完全锁死，处于弯中的点刹更会使车辆完全听从你的摆布，而出弯时既使加油过猛也不会导致赛车原地打转，仅仅是伴有后轮轻微的横滑，况且力道完全在你所能纠正的范围之内。你要感谢游戏的方向补偿功能，它会自动回轮并使赛车从危险的漂移中恢复平衡。《勒芒24小时》的操控显然具有相当的弹性，难度的逐级递增使不同水平的玩家能逐渐适应。同样模拟的是GT跑车，《极品飞车·保时捷之旅》的操控难度无疑是很高的，你不得不"战战兢兢"地修正方向，任何剧烈的转向都会使车辆侧滑甚至完全失控。

《勒芒24小时》有着良好的模拟表现，笨重的GT赛车在弯道迟缓的转向是那样维妙维肖，当轮胎失去抓地力时底盘的僵硬和执拗几乎令人忘记自己正在驾驶的只是一部虚拟赛车。笔者认为游戏最值得称道的是"路肩"效应，这几乎所有竞速游戏中最真实的"路肩"效应。车轮以不同角度或不同速度轧上去的颠簸感是截然不同的，而且里侧"路肩"和外侧"路肩"有着明显的差别，过急转弯时可借助前者使前轮有轻微横甩以加快转向速度，而出弯时要借助后者抵销部分离心力。

游戏中的车辆调校简洁明了，稍加调控就可以获得满意的车况。但游戏中湿地赛和干地赛的物理效应几乎没有差别，只是湿地赛的车速稍慢一点而已，这显然是不真实的。此外，游戏没有驾驶舱视角，玩家置身于名车之中的"虚荣心"是难以得到满足了。



《勒芒24小时》的创意首推"时间压缩"功能。真实比赛中最漫长的24小时征程可以被浓缩到10分钟之内，比赛中忽而艳阳高照，忽而日暮西山，忽而星移斗转，忽而拂晓已至，玩家仿佛正在穿越奇幻的时空隧道。当然，玩家也可以将赛程调至100%，这意味着比赛全程将延续真实的24小时！你要准备足够的方便面、火腿肠和矿泉水，而且别忘了检查电脑散热情况并加装不间断电源，否则一旦死机停电将前功尽弃。

游戏中的赛车包括GT、开放式原型车和封闭式原型车三大组别，新车型非常多，但玩家需要过关斩将才能赢取。笔者已经将冠军赛模式打穿，虽然赛程愈来愈艰巨，但不断有新款车型的刺激，而终极奖励则是两部性能无与伦比的"宝马"开放式原型车。游戏中的快速比赛可以使你赢得新的赛道，而许多赛道又被拦腰截断并一分为二，这使得开起来更有新鲜感。有些赛道笔者在F1或房车游戏中都曾反复跑过，这次改用GT赛车，则是别有一番滋味在心头。

耐力赛中，倾盆暴雨会随时突然而至，玩家要及时进入维修站更换雨胎，而"时间压缩"同样表现在轮胎磨损和油耗的加速上。正常GT比赛中大约25~40圈才需进站一次，而游戏中平均7圈就得进站更换补充，目的是让玩家找到真实耐力赛的感觉。磨损的轮胎将使玩家在恶劣车况下磨练驾驶技术，短距离比赛也就具有了长距离比赛的乐趣和挑战。从进站辅道至停车点的距离很长，期间玩家可以安心地决定加油量、轮胎类型和定风翼角度。进站修停别有一番风景，加油员将输油管稳稳插入油箱，两名轮胎手用电钻飞速拧下轮盘卡拴，四枚崭新的轮胎一装即上，所有人的动作都是那样迅捷而井然有序，玩家还可以趁机稍作休息。

《勒芒24小时》无疑是一款令人着迷的竞速游戏，经典的赛事、行云流水般的速度感以及顺畅的操控性很有可能使这款游戏长期安居于你的硬盘之中。笔者与游骑兵正在筹备一场新的"职业车手VS竞速玩家"耐力赛，三名职业车手和三名竞速玩家将被分别编入两支车队，选用游戏正是这款《勒芒24小时》2002版，而比赛也将与真正的勒芒大赛完全一致——赛程将持续24小时！赢得勒芒24小时耐力赛冠军奖杯的首要因素，除了坚持、还是坚持！



Le Mans 24 Hours

图像表现	■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■■□	动感	■■■■
操控	■■■■■		

出品公司：Melbourne House/Infogrames	3D声效卡：软件3D
国内发行：未定	多人游戏：支持
发行版本：1CD/WinALL	操控方式：键盘、摇杆、方向盘
游戏类型：运动竞速（SP）	出品日期：2002.6

最低配置：P Ⅱ333/64MB、16MB显存、4速光驱、680MB硬盘
推荐配置：P Ⅲ700/128MB、32MB显存

★★★★



“为什么我们不再等等，看看究竟发生了什么？”

事 件

文 /Kurdt

THE THING

优点：如果你欣赏[illegible]的风格，如果你渴望更多全新的恐怖体验，《事件》可以满足你所有的要求

缺点：[illegible]


故事

事件》（THE THING）是根据1982年著名导演John Carpenter同名电影改编的游戏，但相信国内有幸看过这部影片的玩家一定不是很多，笔者同样没有机会欣赏到，只是最近通过一些资料片断才能较全面地了解到这个曾经轰动一时的影片，而正是基于这部出色电影的出色剧情才诞生了这部出色的游戏。

故事发生在冰天雪地的北极，一些奇怪生物“THE THING”的出现打破了这里的平静，引起了美国政府的一阵恐慌。于是一支作战小队出发了，他们的任务是寻找并消灭这些怪物，但……游戏就从这里开始了。说来游戏应当算是电影的改编，但却并没有完全按照电影的发展来设计剧情。

游戏的开始，一支美国特种部队来到了建造在北极的North 31基地，开始探察“THE THING”的下落。在这座已经被彻底摧毁的基地当中，留给他们的只有一具具的尸体和残破的废墟。侦察小队唯一的线索只有MacReady最后的录音。MacReady似乎仍然活着，并躲在了基地的某处；而Blair对于“THE THING”的研究记录也在基地当中，取得这些极有价值的资料也是本次行动的主要任务。


合作

游戏的任务设计相当出色，包含有诸多解谜的成分。制作者为玩家提供了很多工具，包括：钥匙、照明弹、灭火器、镇静剂……等等，你需要充分利用这些工具才能解决难题，完成任务。不仅如此，很多解谜部分也在充分考验着玩家的观察力和判断力，例如在游戏的第二关，进入了一个有几道门的房间里，其中一道门被上了密码。最初笔者搜遍了整个房间，包括桌子、电脑、尸体都没有找到密码，却并没有注意到中央监视器（CCTV CAMERA）。事实上，你需要利用CCTV巡视另外房间的情况，观察那里面的每一个角落，你将在留言板上发现那个梦寐以求的密码。





游戏里不可能只依靠你一个人的力量去完成任务，很多的时候将有3个队员陪伴着你，每一个队员都属于不同的兵种，每一个人也都有自己的特长。你既可以通过“跟随我”或者“等在这”等简单的命令来控制他们的行为，或者与他们交换武器；也可以利用工程师帮你修理损坏的电源、利用医疗兵给你补充体力，或者让战士替你冲锋陷阵。

另外，游戏中还会有30多个互动角色出现，他们并不是侦察小队的成员，但他们也会给你提供很多线索或帮助。值得注意的是，这些人物很多是不可以牺牲的。如果他们死掉的话，你可能会遇到解不开的谜题或者使游戏直接结束，尽力保证他们的安全吧。


恐惧信任

与我们之前熟悉的“生化危机”、“鬼屋魔影”等系列恐怖游戏不同，《事件》的制作者按照影片的剧情设计出了游戏的主干，同时在整个系统中又引入了一个团队合作的方式来表现，这在同类作品中是一种独创的设计——“恐惧与信任（Fear and Trust）”系统。游戏中的NPC以及你的队友将对你持两种截然不同的基本态度。在人类的本能中，生存是第一位的。试想一下，在一个充满怪物、布满尸体、血肉横飞的房间里，他们怎么可能去相信任何一个人。对于那些饱受惊吓畏缩在角落里的人们，在他们的心里充满了对“THE THING”恐惧，害怕落到与其他那些已死的人同样的下场，害怕被病毒感染……所以当你遇到他们所要做的第一件事情就是确定其是敌是友，在一切还未明确之前，你要做的就是拿走他们身上的枪，首先保证自己的安全，随后再去考虑该如何处置他们。

游戏中的“恐惧与信任”系统作得相当出色，所有NPC对你的态度从恐惧到信任共有4种状态，如果要完成任务你首先要做的就是取得他们的信任。由于人物各自的特点不同，当他们开始相信你的时候，会利用自己的特长帮你解决各种难题。在这个危机四伏的世界中，亲密的战友才是最可宝贵的。

当然，游戏中NPC对你的态度也不是一成不变的。举一个最简单的例子，如果你长时间拿着枪向一个NPC瞄准，他们对你的信任就会慢慢降低，达到极限时他可能会率先向你发动攻击。此外，游戏中还会有很多意想不到的事情发生，笔者曾遇到这样一幕：当我为清除路障而投掷了一颗手榴弹后，飞溅的碎片打中了一名队员的头部，这时，他平静地向我走来，很礼貌地向我要一支手枪。起初我并没有注意到他的态度，便随手给了他一支。没想到，他竟然立即向我开火，我不得不重新读取存档了。正所谓是“态度决定一切”！




画面音效

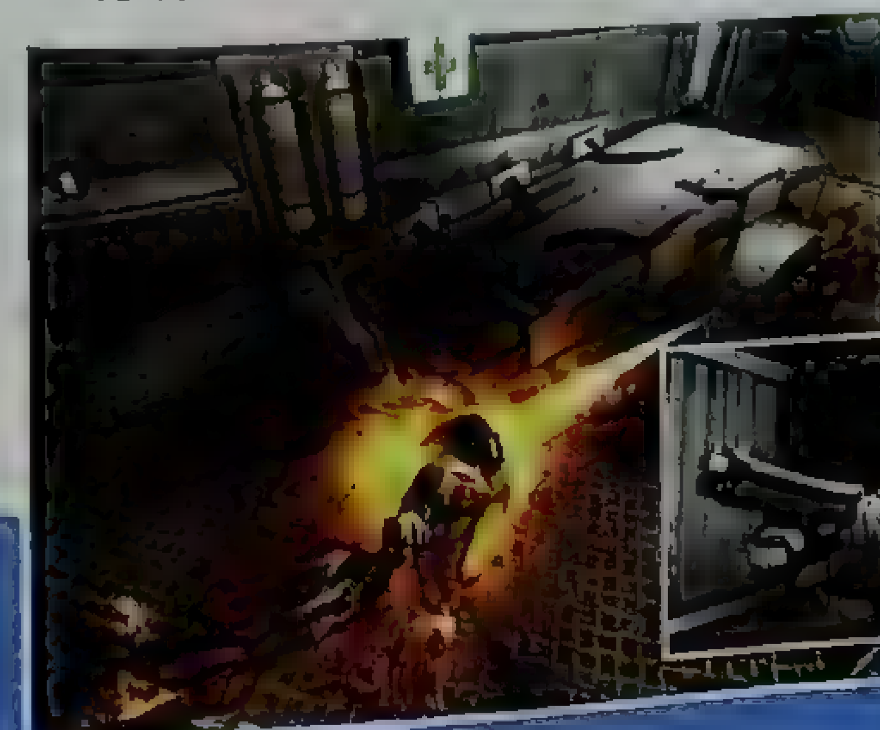
游戏的环境设定同样令人满意。由于故事发生在北极，寒冷是我们要对抗的第一个敌人。在零下40度的环境中，玩家不可能长时间停留在户外。当你在户外行动的时候，体温会逐渐降低，当身体不能抗拒严寒的时候，你的生命值便会迅速下降，不久就会冻死在茫茫冰原之上。在漆黑的房间里，你需要充分利用照明弹来寻找出路，发现线索；在遇到了堵塞的通路时，手榴弹就派上了用场；如果一片火海阻碍了你前进的道路，灭火器则是你最需要的装备了……

游戏画面值得称道。在细节方面，人物的相貌描写相当细致，每一个队员都有自己不同的特点。在场景表现中，我们可以清楚地看见寒风卷起的片片雪花，队员走在雪地上留下的串串脚印。据说在游戏的XBOX版本中还会有一些更精美的特效，但却只限于该版本。

我们都很清楚音效对于一个以恐怖为主题的游戏来说是多么的重要，音效的好坏直接影响到游戏气氛的渲染。象“生化危机”，“寂静岭”等成功的作品一样，《事件》同样要让玩家长期处于一种极端压抑的环境之下。耳边呼啸的风声，怪物在黑暗之中的嘶吼，这些都足以让人感到心惊胆战了。游戏还支持Dolby 5.1音效，这在近年推出的作品还是极其少见的。


结束

继《事件》在本年E3大展上露面之后，玩家对其是倍加关注，出色的游戏画面，精彩的剧情设计，新颖的游戏方式，足以使《事件》成为继“生化危机”和“寂静岭”之后又一款恐怖经典。■







THE THING

图像表现	■■■■□	创意	■■■■■
音乐音效	■■■■	动感	■■■■□
操控	■■■■		

出品公司：Computer Artworks	3D声效卡：DS3D
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本：英文版1CD/WinALL	控制方式：键盘 鼠标 摇杆
游戏类型：动作冒险（AC/AD）	出品日期：2002.8
3D加速卡：D3D	官方网站：www.thethinggames.com

最低配置：PII 500/128MB、16MB显存 500MB硬盘
推荐配置：PII 800/256MB、32MB显存

退隐江湖的万智牌全国冠军秦天化名"雨天"，机缘巧合结识了楚楚和黎黎两姐妹，在万智名人绵绵的巧妙掩护下，阴差阳错地[illegible]楚楚[illegible]万智牌"万智四大武器之一"的宋亮来S城挑战，如入无人之境，引来全国积分第一高手高华，两雄对垒，高华有[illegible]宋[illegible]之际，[illegible]小李子[illegible]"楚楚创立的闲人盟大会顺利在[illegible]召开，众人高谈正酣之时，小李子珍藏的一张秦天签名万智牌"崇拜"引来大家关注，秦天在场失态，[illegible]一杯水不慎倒到楚楚的裙子上，众人一起向他看去，眼看"雨天"的真实身份就要暴露……

高华的骰子
宝文的闪套
秦天的牌垫
宋亮的衍生物
并称为万智四大武器

——非瑞克西亚世界万智网[illegible]

万智风云录

文/陈[illegible]治

第十二节 签名的"崇拜"



秦天忙不迭地道歉，楚楚去内室换衣服，绵绵回报他刚才的鬼脸也对他做了一个。黎黎、秦天、绵绵、小李子，还有房内的另外几个人一起都向"北风猎鹰"围了过去。

是一张金牌"崇拜"，里外包了两层牌膜保护，和宋亮送的闪卡并排放在一起。秦天一眼就认出了自己的签名，画面上用签字笔写着"信念必胜，秦天，2000年10月10日。"

楚楚很快换好衣服走了出来，正听到有人在问："这真的是中国冠军的亲笔签名吗？"

小李子道："是真的。秦天是我最佩服的牌手，来去潇洒，气势如虹。他这张签名我可是费了不少工夫，辗转托了不少朋友才签到的。"

当面被人如此盛赞，秦天不由面色微红，心里道："这么有心，别说一张，我一百张都签给你啦。"

楚楚问道："那你一定见到秦天啦，他长的什么样子？"

秦天心里笑道："我就在你面前啦。"

小李子摇摇头道："没有，我是托朋友找他签的。"

小李子接着道："那时，我还住在K市读高二，那是西南一个落后的小城市，几乎没什么人知道万智牌是什么。一天无意和两个同学在《电脑商情报·游戏天地》上看到了蚂蚁大姐写的万智牌介绍，于是开始迷上了它，省吃俭用去邮购牌，天天晚上晚自习后便自己苦修万智牌。再后来发现了非瑞克西亚世界万智网，就经常上来走走，潜水居多。后来邮箱里来了一封E-Mail，也是一个潜水人员，他和我原来住在一个城市，他们有两个人，都是有几年牌龄的老玩家，我们就经常周六在小餐厅里玩牌，持之以恒，水平进步很快。那时候我们西南还没有比赛，全国就B市和S市有。渐渐地万智牌在国内发展起来，我们西南的省会C市开始有了牌店，开始有了自己组织的比赛，我们就经常一群人不远千里去"踢馆"。再后来考大学，我就毫不犹豫地选择了万智牌发达的S市。"

众人不由被小李子朴素的真情陈述感动起来。

小李子继续道："直到有一天，我忽然发现万智牌不是我的全部，我喜欢上了一个相交两年的笔友，于是我卖掉了所有的牌，以为可以感动她。想不到却被她骂得很惨，说我还没真正赢过就放弃啦，她瞧不起这样的人。可是我并不是一个很喜欢出风头的人，玩牌的目的也就是想多交些五湖四海的朋友，但是我答应她我一定会再努力一次。今年的全国冠军赛就要来啦，我想这是个好机会。正好遇上梦森林店招人，又是暑假，于是我毛遂自荐，这样既能在里面耳闻目濡学到很多，又能打工赚钱买牌。每当我想放弃的时候，我就拿出秦天的这张签名牌，'信念必胜'，于是我全身又有了动力。我这种心态恐怕你们大城市的人永远都不会明白。"

一片寂静。

秦天首先打破沉默，道："如果你赢了比赛又如何呢？"

小李子道："至少，我在她心目中不是半途而废的人。"

"说得好！"黎黎率先鼓起掌来，大家一起开始鼓掌，小李子脸色通红。

黎黎问道："小李子，你今年多大呀？怎么就上大学啦？"

小李子道："18，我初中跳过一级。"

北风猎鹰佩服道："厉害呀，你在非瑞克西亚叫什么？"

小李子道："我的网名叫'贪吃的菠萝'。"

楚楚惊道："啊?！那个写S市万智五大闲人的就是你呀！名字是贪吃，我还以为是个像绵绵一样的胖胖呢。"

绵绵一下跃起，在小李子的肩膀上捶了一拳，叫道："原来是你！原来是你~~还我清白~~绵绵的手帕~~哼哼。"

小李子笑着闪避。

楚楚看看墙上的钟，发号施令道："准备弄饭，绵绵，你去厨房切菜，猎鹰，你搬桌子，雨天，你等下洗碗~~"

吃饱喝足，大家七手八脚地收拾了碗筷，北风猎鹰便缠着小李子打牌，盛情难却，小李子只有拿出套牌来。大家切开秦天送来的西瓜，边吃西瓜边在一旁观战。

不一会儿北风猎鹰就处于下风。

秦天见猎心喜，一时技痒，指点了北风猎鹰几招，对战局势又趋向于平衡。楚楚看了看秦天，道："雨天，你还在这里磨蹭什么？还不快去洗碗。"

秦天看着眼前盆里一大堆碗筷发愁，他叹口气，自言自语道："真是几百年没洗碗啦，怎么一洗就这么多？岂不是要折磨死我老人家？"

黎黎走进厨房，抢过秦天手里的花布小围裙，把秦天推到一边，自己围上，道："还是我来吧。"

秦天由衷地感慨道："黎黎真好。"

黎黎调皮地眨眨眼，道："雨天哥哥，我帮你洗碗，你可要帮我出气。"

秦天一呆，道："原来是有条件的，哦，和我说说，谁欺负你啦？"

黎黎道："也没什么啦，我在非瑞克西亚世界漫画论坛贴了几张画，昨天有几个人什么都不懂，就胡乱批评我的画，你文笔好，要帮我哦。"

秦天疑惑道："你不是版主有权删帖子的吗?删去就是啦。"

黎黎不依道："不行的，就因为是版主，才不能以权谋私，否则人家背后会说我的。"

"小女孩事就是多"，秦天想道，刚要硬着头皮答应下来，听到楚楚的声音："黎黎你在厨房里做什么？"

楚楚推开厨房门，瞪眼道："黎黎你出来，你不能包庇雨天，他今天迟到啦就该他受罚，否则长此以往岂不是助长了他的气焰。"

黎黎吐吐舌头，脱下围裙往秦天怀里一塞道："师傅要管教徒弟啦，我走啦。"

秦天无奈，只有套上围裙亲力亲劳。

楚楚把门带上，走近轻声道："雨天，现在只有我们两个人啦，我有话和你说。"

厨房间面积不大，只能刚刚好容纳两三个人，楚楚和他挨得很近，只有一转身的距离。天气热两人都穿的单薄，秦天此时真正地感受到了什么叫做"美人如玉"、什么叫做"吹气如兰"。听到楚楚温柔款款的这句话，他更是心头狂跳不已。

楚楚看着他，目光犀利，一字一字道："你究竟是谁？"

第十三节 一吻定江山



秦天这一惊非同小可，自然而然脱口而出道："我是……""秦"字在舌尖转了两转被硬生生压下，"~~雨天呀。"心里却在九转十八弯想着如何应策。

楚楚眼波流转，目光夺人，道："我可不是那么好骗的，我有三点理由怀疑你不是万智牌的新手：其一，从你刚才对高华的分析中你似乎很熟悉高华；其二，当你无意中听到有人叫秦天的名字时你反应很大；其三，你刚才给北风猎鹰出的几招，有章有法，完全不像是一个新手所为。说，你到底是谁？"

秦天松下一口气，心道：原来楚楚只是怀疑他不是新手，还不知道他就是秦天。

他道："你既然都已经猜到，我就不再瞒你啦。我其实和高华、秦天他们是一起出道的，玩牌也有几年光景，因为玩来玩去水平总是太臭，于是一气之下，就再也不玩啦。"

楚楚似笑非笑看着秦天，道："那开始你为什么要骗我说不会玩牌，还要我教你？"

秦天喃喃道："这是因为，这是因为~~"心里在搜索枯肠想理由。

楚楚追问道："吞吞吐吐的，到底因为什么？"

秦天心想：事已至今，只有实话实说豁出去赌一把啦。他脸皮一厚，直接了当道"因为~~因为我第一次看到你，就喜欢上了你。"

楚楚脸一红，眼睛避开秦天的目光，道："呸呸呸~~"

秦天看惯了楚楚的颐指气使的女霸王样，第一次看见她露出小女生的羞涩姿态，不由心旌动摇，久伏的情感如决堤的洪水。厨房里两人面对面站着，可以彼此感受到对方的呼吸，楚楚的嘴角微微上翘，红艳而又性感。秦天不等她"呸"完，双手前伸，自然而然地搂住楚楚的细腰，嘴唇印了上去。

他感到楚楚的身躯一震，条件发射地要挣扎开去。看准机会，当机立断，是他的做事风格，无论是比赛、工作，还是感情。秦天知道这个时候是关键，一刻也不能放松。他双手加大力道，用舌尖灵活地撬开楚楚紧闭着的牙关。楚楚星目微闭，身体渐渐停止了反抗，软软地靠在秦天的身上，舌头开始配合起来~~

不知过了多久，厨房里传来一阵巨响，碗摔破的声音。客厅中的众人一惊，绵绵对黎黎道："雨天惨啦，你姐姐一定在发威。"

黎黎急道："那我们大家快去看看。"

楚楚一把推开秦天，嗔道："都是你不好。"她快速整理着衣服和头发。

秦天正要走出去说明情况，楚楚媚眼如丝，指指他的嘴唇道："那里。"

秦天一下没反应过来。

楚楚的声音变的像蚊子般细不可闻："口红。"

秦天笑笑，用手背把唇上的红印擦去，打开厨房门，镇定地对闻声赶过来的众人道："大家放心，没事，刚才不小心摔破几只碗，楚楚正在收拾。"

整个下午，两个人都装得若无其事，照样和大家一起有说有笑，好像什么也没发生，一切了无痕迹。曲终人散，秦天有意最后一个，临出门，楚楚扶着门框，看着秦天道："什么时候让我看看真正的你？"

秦天看看四周没人，抱住楚楚，在她脸上亲了一下，道："很快。"

楚楚道："'很快'是什么时候？"

秦天想了想道"后天晚上。"

楚楚此夜翻来覆去难以成眠，朦胧间觉得头颈处凉丝丝的，迷迷糊糊地睁开眼睛。她不由一惊，身边坐着一个黑衣服的女人，头上戴着双角下垂的黑帽，脸上蒙了一块黑布，不声不响地看着她，手里一把大大长长的镰刀正静静地架在她的脖子上。

楚楚觉得样子有些面熟，但一下又想不起来是谁。她问道："你是谁，你是怎么进我房间的？"黑衣女人没有说话，依旧冷冷看着她，目光和刀锋一样犀利。

楚楚道："你再不说话，我要喊人啦。"黑衣女人嘿嘿两声，收起镰刀，一把抓起楚楚，腾空而去。

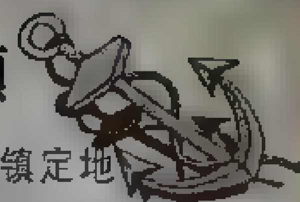
楚楚只觉得双耳风声呼呼，脚下空空如也，一阵昏眩。

待她再度醒转，发现自己躺在一片奇异的所在，身边四周枝蔓纠结，树叶茂盛。再往下一看，不由吓了一跳，她躺在一棵走动的巨树上，巨树正迈开大步，在一片仿佛童话般的树林中行走。

"你，你这棵树，要带我去哪里？"楚楚也不管这棵巨树是否像它会走路般会说话，劈头盖脑就问。

巨树发出声音："楚楚，你醒过来啦？"

楚楚奇道"你怎么会知道我的名字？"



娱人码頭 GAMER´S WHARF

巨树道："我叫力量圣者，带你来这里的是悲哀圣者，我们都是牌手心中的影子，当然知道你的名字啦。"

力量圣者？悲哀圣者？楚楚猛然想起，那不就是万智牌里相当有名的五张圣者牌吗？难怪看到他们的样子这么熟。

楚楚问道："如果你们是影子，那我以前怎么看不见你们呀？"

力量圣者道："只有心镜如明台的人才能看见我们。"

楚楚想起以前的玩世不恭，暗道惭愧，她叫道："那你们另外几个兄弟姐妹他们在哪儿？他们也来了吗？"

呼呼呼呼~~~巨大的呼吸声，力量圣者的叶子满天飞舞。一条红色巨龙从空而来，在力量圣者头上盘旋。

楚楚拍手赞道："愤怒圣者，你果然和画上一样帅。"

愤怒圣者得意地晃晃龙头，龙口一张，喷出数道火焰，空中就像绽放出亮丽的烟火。它又摇摇尾巴，且飞且远，渐渐在天际成了一个小小的黑点，直至不见。

一个踏着浮云的双翼天使出现在楚楚面前，她有一副美丽绝伦的面孔和一双慈祥的眼睛。

楚楚兴奋地叫道："你一定就是给人带来好运的希望圣者啦。"

希望圣者点头笑笑，还没发话，就听到一个声音抢先叫道："带来好运的还有我。"

只听见地面悉悉索索的声音，一条拿着根长长的奇门兵器、人面蛇身的怪物爬行过来，他大叫："别看我丑陋，我可是能给人许下愿望的哦。"他的鼻子在空气中嗅了嗅，连打几个喷嚏道："愤怒老弟一定来过啦，空气中都是硫磺的气味，我的鼻子要过敏啦，看来还是海水的咸味比较适合我。"

楚楚叫道："愿望圣者，样子不是最主要的，我们都很喜欢你呢。"

愿望圣者道："小姑娘嘴很甜，很会说话呢。好，我让你许下一个愿望，你只要在心中默念一遍就行。"

楚楚心里道："许什么愿望好呢？恩，雨天！"万智牌教会了她不管做什么都要懂得付出，并使她交了很多纯真有趣的朋友，而雨天这个男人的突然出现却让她心神大乱，他忽尔细腻忽尔粗犷，令人感到神秘难以捉摸，他对她是只出于男人对漂亮女人本能的征服欲望呢？还是……她心里许下愿望："我想知道雨天对我的真正感觉。"

愿望圣者哈哈大笑，一阵悉悉索索穿林的声音，转眼不见。

希望圣者也告辞道："我要去小李子那里啦，我会给他带来成长和希望，楚楚，再见。"楚楚眨了眨眼睛，还没说出再见两个字，希望圣者也随着消失。

现在只剩下给她当做座骑的力量圣者，楚楚叫道："力量大叔，你这是要去哪里呀？"

力量圣者道："愤怒圣者去高华那里啦，你们要小心，这样，我就去秦天那里吧。"

楚楚道："秦天，莫非就是去年的中国冠军秦天，他怎么啦？你认识他吗？"

力量圣者呵呵大笑，满树林的叶子随着他的笑声一起舞动。

第十四节
雨夜倾情

两天转眼就过。时近黄昏，天公不作美，淅淅沥沥下起小雨。秦天西装领带衣着齐整接楚楚下班后打车直奔S市西南闻名的小南国大酒店。

楚楚在车上感叹道："你穿起西装打起领带精神了不少，干练多啦，好像完全变了一个人。"

秦天看看楚楚，笑笑："你的服饰也千变万化呀，千面女郎当然要百变郎君来配。"

楚楚狠狠在秦天手上扭了一把道："去死啦。"

秦天忍痛呵呵笑道："今天我请客户，借花献佛一并请你吃饭。"

楚楚笑道："小气。"

秦天道："你不是要看看真实的我吗？等下就让你看到工作中的我。"

楚楚道："吃饭应酬也是工作？"

秦天道："当然。"

楚楚眼睛转转，道："原来是利用我，要我帮你搞定客户呀。"

秦天笑笑道："怎么敢劳驾楚楚大小姐，你等下只管埋头苦干闷声吃饭就是。"

秦天请的是江苏一家酒厂的董主任，手握厂里上千万广告费大权，他盯了很久。这次董主任来S市出差，给秦天逮住机会，约了出来吃饭。

秦天和楚楚在酒店的包房里等了一会儿，一个大腹便便的中年人走了进来。

秦天也是第一次见到他，和他互相招呼后，秦天拿出名片和对方交换，楚楚眼尖，看到秦天的名片上印着"高级客户经理·秦风"的字样。

还没等秦天介绍楚楚，楚楚伸出手去，抢先自我介绍，道："董主任，你好。我是秦经理的助理，叫萧楚楚，出来匆忙名片没带，不好意思，等下我先自罚一杯~~"

酒饱饭足，秦天的客户先行告退。包房里剩下一桌的残汤剩菜和秦天楚楚两人。

秦天看着楚楚赞道："楚楚，你简直就是一个天生的演员。"

楚楚眼睛朦胧地看着他，道："那还要导演好呀。原来你真名叫秦风。"

秦天心里道："秦风也是笔名啦。"他关心地看着楚楚，道："你今天喝了不少酒，不要紧吧？"

楚楚打了一个酒嗝，摇摇手道："没事没事，现在就我们两个啦，我想听听你以前的爱情故事。"

秦天淡然道："很平常的，没什么好听的，都过去啦。你的故事呢？一定很丰富多彩吧？"

楚楚摇摇头，带着醉意道："我没有故事的，以前交往的男孩子现在想想，都，都不值得一提，我，我~~"

秦天坐到她身边，道："你醉啦。"

楚楚道："我没醉。"她突然哭了起来，带着哭腔道："说出来你肯定不信，我到现在为止，还没有一个真正算得上男朋友的男朋友。"

秦天温柔地拍着她的背，道："我相信我相信。没事啦，哭出来就好啦。"

待楚楚情绪稍稍平稳一些，秦天递给她面巾纸，道："你的家境优越，自身条件也优越，这些已经比别人强很多啦。不像我~~"他缓缓地道："我家境一般，也许天性敏感，贫富造成的差异给我的感觉异常的深刻。大学里我就立志奋斗要成为人上之人传奇之人，结果成功地成为了青年诗人，一度是我所在城市的校园文学潮流倡导者。"

楚楚被秦天的故事吸引，用纸擦掉眼泪，问道："后来呢？"

秦天抚摸着楚楚的长发，接着道："后来实习时来S市闯荡，花花大都市让我眼迷心乱；而我不是它的主人，诗人在这里消失，我无依无靠也无畏无惧我要拼我要搏，我要做一个成功的商人。于是进了一家广告公司，白天跑装潢，晚上跑夜总会酒吧。一个月后广告业务做起来，一年后有了资本血淋淋的原始积累，我开始实现自己的梦想，自己开了一家公司，金钱滚滚而来。"

楚楚道："那现在为什么不开了啦。"

秦天沉吟半晌，道："原因很多，其中之一就是我喜欢上了不该喜欢的人。"

楚楚道："一定很漂亮吧？"

秦天道："是我的秘书，我被她的气质和活力所感染，从200多个应聘者中把她挑出，加上她的主动，慢慢地我喜欢上了她，我顶住来自方方面面的飞短流长，不久她就成了我的女朋友。刚开始我带着她手把手地教她业务，三个月后她开始独立做单，接触的客户越来越大也越来越有钱，然后一发不可收拾，成了公司的业务尖子。"

楚楚道："这女孩怎么啦？"

秦天叹口气道："不说这些啦。我对她看走了眼，我的经济实力还不够强，女孩子翅膀硬了都要飞的，这是个拜金的现实社会。那时公司正在扩大规模，广告业大气候风云忽变，加上因为她的离去给公司造成的一系列后遗症；公司就像一把弓，拉到极限，箭还没发出去弦就断啦。于是公司倒闭，我沦落至此。"

楚楚拿起桌上的酒瓶道："来，不要提这些不开心的事情，从第一次看到你我就感觉到你有一种常人所没有的爆发力，只要假以时机，你一定还会重新站起来的~~瓶里还有一些酒，我们一起喝了它。"

两人碰杯一饮而尽。

楚楚忽然道："黎黎好像很喜欢你呢。"

秦天笑道："我当她小妹妹的，可是我第一次看到你就喜欢上你啦，我还记得你那天穿着件鹅黄色的衣服。那时你对我有没有感觉呀？"

楚楚嗔道："没有啦，你少得意，我到现在都还没有喜欢上你。"

她想起了什么似的道："再过一周就是今年万智牌中国冠军赛的选拔赛啦，你参加吗？"

秦天摇摇头道："我不玩牌已经很久啦，早就成为废人一个，打牌肯定不在状态，何况我现在全部精神在业务上，也没有时间准备。"

楚楚撒娇道："那你这个做徒弟的可要帮我出点子。"

秦天抚摸着楚楚的长发，笑笑："这个没问题，师傅大人。"

雨哗啦哗啦的大起来~~

第十五节
五大赛区

2001年万智牌中国冠军赛各赛区选拔赛即将开始，全国各地都在厉兵秣马。

今年和去年完全通过选拔不同，今年的决赛采用邀请和选拔同时进行，能进入决赛"华山论剑"的牌手共64位，其中20位资格给最新万智DCI积分排名在国内前二十位的牌手，其余由各大赛区选拔产生。除西北空缺外，全国分为五大赛区，分别是：以S市为中心比赛的华东赛区，B市为中心的中原赛区，G市为中心的南方赛区，C市为中心的西南赛区，D市为中心的东北赛区。五大赛区的选拔赛同时同步进行，万智最发达的华东赛区和中原赛区特别给予的名额是前十名，其余赛区为前八名。"华山论剑"的最终前四名将要代表国家，远赴多伦多参加世界冠军赛。

非瑞克西亚世界万智网关于"论剑"的帖子已经是满天飞，网站的在线人数随着赛事来临与日俱增，放浪的居士的帖子"谁家天下，欢迎投票"成了新的人气冠军。这个帖子是关于这次夺冠预测的，众人投票踊跃。除了把久没露面的秦天暂且搁在一旁，其余"万智四大武器"的三个主人个个是夺冠大热门，其中高华得票名列榜首，宋亮一役一举成名的小李子甚至也成了众人眼里的黑马。

丝网绵绵帮楚楚设计了一副新的红绿套牌，自己则组了一副白色快攻套牌，和小李子三人天天练习。秦天则日夜加班加点忙着在帮江苏酒厂的那家客户做广告方案，他晚上通过电话或QQ帮楚楚出点子。

S市选拔赛前两天，梦森林店临关门前，老板娘素眉儿神秘兮兮地叫店伙计小李子去边上的肯德基店，说有人找他。

小李子一头雾水。

素眉儿道："不要管是谁，你去了就知道啦，乖~~"

小李子走进肯德基，此时八点来钟光景，店里依然有不少或用餐或闲聊的宾客，他茫茫然正四处张望，就看见秦天在和他打招呼，他走过去问道："雨天，是你找我？"秦天点点头。

待小李子坐下，秦天去叫了四份鸡翅，一包薯条，两杯可乐，端过来道："我请。"

小李子看看食物，道："我吃过晚饭啦。"

秦天道："你这么瘦，就当加餐吧，来，一起。"他抓起鸡翅示意，小李子犹豫了一下，跟着吃起来。

两人边吃边聊。

秦天问道："你上次说的那个女孩你们见过面吗？"小李子点点头。

秦天问道："进展现在怎么样？"

小李子边吃边模糊不清地道："还好~~"

秦天笑着继续问道："怎么样叫'还好'呀？"

小李子看着秦天，虽然两人认识时间很短，也才是第二次见面，他却感到一阵没来由的亲切。他抹抹嘴，压低声音小声道："我就告诉你一个人，不要笑我也千万别说出去。"

秦天点点头道："不说。"

小李子道："真的不说？"

秦天道："不说。"

小李子犹豫半天，脸涨的通红，最后下定决心仿佛要泄露一个天大的秘密似地小声道："~~Kiss啦。"

秦天呵呵笑道："好，好，恭喜恭喜。"他话题一转，问道："这次选拔赛准备的怎么样？"

小李子道："素眉儿大姐说，她和江老板商量过，店里全力支持我，不用我花钱买牌，店里开出来的牌我都可以拿去用~~我现在已经组了一副新套牌。"

秦天道："如果由于经济原因，你再拿上次那副贫民套去参加大赛未免吃亏大大，这个素大姐人倒是还和以前一样热心肠呢。"

小李子点头道："她人很好的。"

秦天道："这次华山论剑，S市的不少顶尖高手都在前二十名邀请之中，应该都不会参加选拔赛，好好抓住机会~~呵呵，我都忘了你就是写S市五大闻人的'贪吃的菠萝'，你的文风倒是和你的性格大不一样，S市的万智现状你比我要清楚呢。"

小李子腼腆地笑笑。

两人吃完，秦天叫来服务生收拾好桌子。他道："你的故事我上次听了后很感动，你很有毅力，打牌也很有潜力。我明天就要去江苏出差啦，今天找你到这里是有一样礼物送给你。"

小李子惊讶地看着秦天。

秦天打开厚实的公文包，取出一块羊毛织成的绿色大布，他慢慢地展开，"2000年中国冠军赛，北京"几个黄色大字跃入眼帘，在店堂明亮的灯光下奕奕如辉。

小李子脱口而出："秦天的牌垫"，他眼睛瞪得大大不可置信似地看着秦天，结结巴巴大声道："你，你就是帮我签过名的那个~~？"

秦天拿食指做了一个"嘘"的姿势，笑着点点头道："秦天只有一个。"

小李子看着秦天激动地说不出话来。

秦天道："这个牌垫其实很普通，我也从来就没用过它，给放浪夸大啦。再过几天就要比赛，这样东西我留着没用，就送给你给你助助威吧。"

小李子双手颤抖捧着牌垫问道："我现在不是在做梦吧？"

秦天伸出手和蔼地笑笑："你如果不信的话可以摸摸我的手。"

小李子揉揉眼睛，小心翼翼

地伸出手去，秦天抓住他的手，有力地握住，叮嘱道："楚楚那里先不要说出去，比赛的那天我在江苏，但我会默默地为你们祝福。"

他看看手机上的时间显示道："不早啦，你早点休息，我先走啦。"他另一只手握成拳头"加油！"

小李子也握紧拳头响应秦天。

秦天回到家中，刚上网，QQ响起，白色猫咪头像闪动，他看看闻声跳到他椅背上的喜马拉雅猫"玛雅"，道："是你姐姐来啦。"

黎黎道："雨天哥哥，谢谢你在漫画论坛上帮我说话。"

秦天道："我人微言轻，帮不上什么大忙，只不过对你的画'实画实评'而已。"

黎黎道"黎黎已经很感激啦。"

秦天道"那你能不能也帮我一个忙？"

黎黎道"只要黎黎能做到的。"

秦天道："过几天S市选拔赛，我在外地出差，你不比赛，能不能做我的眼睛呀？"

猫咪头像欢快跳动着，黎黎道："No problem."

第十六节 复出江湖

S市的选拔赛地点在S市国际会议中心会议厅，整个选拔赛为时一天，主裁是S市万智五大闻人之一冷面判官徐志。

黎黎自告奋勇当秦天的专用"战地记者"，楚楚把手机借给了黎黎，比赛一清早黎黎就在赛场给远在江苏的秦天打电话，说高华也来参加预选赛啦。

高华排名国内第一，有资格可以直接参加决赛，秦天想了想明白过来，高华参加选拔赛的目的无非就是掩护他的战队"高华家族"成员能顺利晋级决赛圈。

他叫黎黎去查参赛名单，不一会儿黎黎报告说高华的表弟梁涛，他的女朋友，还有2个他战队的队友都来比赛了。

秦天心道 果然。

黎黎突然道："不好啦，全场大地震啦。"

秦天吓了一大跳，道"不会吧？"

黎黎激动地道："'秦天的牌垫'！最为神秘的四大武器之一'秦天的牌垫'出现啦。"

秦天放下心来，明知故问道："秦天难道复出江湖啦？"

黎黎纳闷道："'秦天的牌垫'怎么会在小李子手里呢？我等他这场比好去问他。"

比赛一路进行下来，黎黎也一路给秦天报告着消息：最为神秘的四大武器之"秦天的牌垫"一路随着小李子过五关斩六将，引起了全场的轰动，她去追问，小李子的嘴就像被胶水封住怎么也不肯说。绵绵和楚楚今天都发挥得不错，绵绵还杀败了高华的女朋友，帮楚楚报了以前的一箭之仇，两人俱有望前十。

在黎黎生动的描绘下，秦天听得心中战火熊熊，仿佛回到了昔日的金戈铁马。

赛场，晚上6点半。

由于参赛人数突破200大关，举行9轮瑞士制循环，已经进行了八轮，只剩下最后一轮，最新的成绩表出来，名次靠前的牌手都在紧张计算着，只要有稍微的闪失，前十就要擦肩而过。绵绵和小李子只要最后一轮和对手平局就能稳进前八，楚楚前八无望，最后一轮要必胜才有机会拼小分搏第九第十。

小李子最后一轮的对手是高华，国内万智排名第一高手对战赛前舆论预测的最大黑马，四大武器之"高华的骰子"对传说中"秦天的牌垫"。他们一桌被列为焦点对战。

两人坐定，高华看了看小李子铺开的牌垫，眼里闪过一线杀机，还有一股无名的怒火。他道"本来我们可以议和，让你稳进八强的，但是现在却不能放你过去。"他笑笑："因为……你拿着秦天的牌垫。"

听了黎黎的"战地报道"，秦天如热窝上的蚂蚁，焦急地在宾馆里转来转去，狠不得自己马上飞到赛场，助楚楚、绵绵和小李子三人一臂之力。

黎黎的"战报"不断传来，绵绵和对手议和已经肯定进入前八，楚楚也在关键时候解决了对手，现在等这轮结束比赛成绩最后出来拼小分看能不能进入前十，小李子和高华对决人太多挤不进去看不到，看样子成胶着状态，比赛结束时间快到啦，他们是最后还在战斗的一桌。

秦天听得摩拳擦掌，久违的战斗激情似乎又回到身上。

手机响起来，他最快速度打开翻盖，不是楚楚的号码，是酒厂的董主任打过来，他要秦天把广告方案的某几个细节再进行修改并以最快的速度发给他，秦天随口应了几声。

铃声又一次响起，这次是楚楚的声音，她语无伦次地开心大叫："第十一名，我刚刚好第十一名，进决赛啦。"

秦天不解道："不是要前十嘛。"

楚楚道："笨，高华第一，但他已在全国前二十的邀请名单里，所以名次往后顺延一名。"

秦天一颗悬着的心终于放了下来，他也大叫道："我后天回来就去和你庆祝，先送上一个热吻。"

楚楚嗔道："不要~~小心被别人听见~~肉麻。"

秦天哈哈大笑，问道："小李子呢？"

楚楚迟疑道："小李子，他……"

秦天大叫："难道高华最后还是没有和他议和？"

楚楚道："高华太过分啦，他明明知道小李子的家境不好，可他硬是找来裁判投诉小李子的牌套太旧，说什么痕迹累累怀疑有作弊的嫌疑，裁判拿不定主意判罚，就请来主裁徐志，结果小李子还没抓牌就先得到徐志一个警告。"

秦天道："徐志我想他也是没办法，秉公而断是他的原则，高华是该打PP，竟然在牌套上做文章，这一下对小李子的心理打击一定不小~~听黎黎说他们比赛到了最后一分钟，后来是怎么回事呀？"

楚楚道："高华起手很顺，小李子先输一局。第二局小李子眼看胜券在握，高华太无耻啦，他故意装做左思右想拖延时间。"

秦天道："小李子也可以找裁判投诉他呀。"

楚楚叹口气："小李子太老实啦，结果时间到第二局被高华拖平，就这样小李子总比分0比1输掉了比赛。"

秦天道："那小李子现在怎么样？"

楚楚道："黎黎和绵绵在陪着他，小李子抚摸着那块牌垫在发呆，说什么'我辜负了这个武器'之类的话。"

秦天猛然醒悟，一定是他送的牌垫害了小李子，高华看到他的牌垫，勾起了去年华山论剑的旧恨，他的一番好意不料却使小李子痛失进决赛的良机，可谓我不杀伯仁伯仁为我而死。

楚楚还在说着什么他已经听不清楚，他只觉得全身仿佛被去年夺冠时的雄心壮志豪情万丈所膨胀，出国参赛为国争光的使命感也同时在血液中澎湃，虽千万人，吾往矣。他查了查包里黎黎给他带来的最新一期《非瑞克西亚世界》杂志，里面有全国最新的万智DCI积分排名。他的手指顺着人名从上到下划下来，高华第一，董文第二，宋亮第五，他的积分排名由于久没参赛掉到全国第八，也在决赛邀请范围。

"高华，我来啦。"他一拳砸在沙发上。

第十六节 复出江湖

全国五大预选赛区的成绩很快在非瑞克西亚世界万智网上公布了出来。全国各大战队已经在统计成绩，其中引人注目的有滨海S市的高华家族，高华的表弟梁涛加上高华，华山论剑64席中占据2席，魔法协会以会长严青为首占据4席，猎人联盟3席，新近崛起的闲人盟楚楚和丝网绵绵2席，北方B市以董文为核心的梦想之队5席，南方G市宋亮的天涯战队3席。

其余各大赛区其它各种战队一共占据28席，剩下的席位由各地没有战队的散兵游勇瓜分，比较惹人注目的有东北的天堂鸟和她的女朋友徐欢比翼双飞，双双杀入决赛圈，西南的黄路路以无敌姿态横扫大西南。最爆冷门的还是B市的宋恒，第一次参加大赛就得了个亚军。最倒霉人物为南方的扬良，眼看八强在手，结果因为填错牌表被取消资格。最焦点人物大家的目光一起聚集在楚楚和徐欢身上，这是国内万智史上第一次MM牌手杀进全国决赛圈的记录。

秦天在某餐厅给楚楚和绵绵庆功，秦天和楚楚亲热地并坐一起，他们两人的恋情已经处在半公开状态。

楚楚看着绵绵笑道："绵绵你还真不错，本来我以为你像赵括一样只会纸上谈兵，想不到真刀真枪也是如此了得，还在关键时候帮我报了仇，杀败了高华的女朋友，高华现在一定恨你入骨。"

绵绵抓抓脑袋，谦虚地道"还好啦，运气比较好。"

秦天对绵绵眨眨眼道："再过一周就要在B市华山论剑，我到时候公司请假，专程陪你们去，替你们压惊。"

楚楚道："好哇好哇，你就专门做我们两个的后勤，一切杂务都由你来做。"

秦天道："那到时候有没有奖金奖品分？"

绵绵笑道："楚楚的也就是你的，你们还分什么彼此呀。"

楚楚做势对绵绵道："讨打。"

绵绵举手告饶。

楚楚叹道："可惜小李子不能去。"

绵绵道："也不知道小李子喜欢的那个女笔友现在还要不要他？"

楚楚道："这个你们放心，黎黎昨天还在牌店，小李子和她说，他的那个朋友鼓励他说，名次已经无所谓，至少小李子已经努力奋斗过啦，这是她最希望看到的。

趁着楚楚上洗手间的时候，绵绵对秦天道"你也去，莫非~~"

秦天道："对，我准备复出江湖。"

绵绵道："有信心吗？"

秦天道："打牌和人的状态很有关系，高手对决，除了技术比拼还有心理比拼。因为我认为万智是一种要用心来玩的游戏，没有强大的自信玩不好它，同时，比赛获胜后得到的自信又会反过来改善人的精神面貌。去年夺冠之时也正是我事业如日中天之时，后来，个人情感上出现了危机，公司也出了问题，一度丧失信心，把牌全部卖光，远离万智，小李子的经历给了我感触，我在你们身上重新寻回了以前的自信。"

绵绵道："时间很紧啦，只有一周的时间，你要熟悉最新的比赛系列用牌，要设计比赛套牌，没牌还要到处找牌，来得及吗？"

秦天笑笑："世上无难事的。只要请出三个人，一切都好办多啦？"

绵绵问道："哪三个人？"

秦天道："一个是号称万智全才，活百科全书的那个~~"

绵绵道："黄耀诗，嗯，如果他帮你出主意组牌，问题解决不少，就怕他性子怪僻不肯。还有两个人是？"

秦天道："国内最大的单牌牌商，四大武器主人之一。"

绵绵道："B市的董文。"

秦天点了点头，道"不错。"

绵绵道"好主意。如果他肯帮你找牌，你可以省去奔波劳碌之苦，但是问题在于你也是他的强敌之一，他会在这种时候帮自己的对手吗？最后一个人是谁？"

秦天笑笑，指了指绵绵道"就是你。"

绵绵张口结舌道："怎么是我？我又能起到什么作用？"

秦天道："陪我练牌备战呀。"

楚楚这时候走了过来坐下，道："我们来商量一下决赛的套牌还有哪些需要改进~~"

秦天看着楚楚关心地道："你脸色怎么不太好，还是先去歇一歇。"

楚楚摸摸自己的脸颊，道："可能这几天累着啦。"

秦天登门拜访黄耀诗。

S市万智五大闻人之一黄耀诗二十四五岁，个头高高，长的宽宽实实，像一座冰山冷静而又自信，但鼻梁上架着的一副镜片很厚的眼镜似乎和热血文气的名字很难挂上钩来。

他看到秦天第一句话就问"快一年没见，你一定有事来找我吧。"

秦天笑笑道："不错。顺便来看看你的眼镜加深了几度~~网上关于你的眼镜可是传得谣言满天飞。"

冰山开始渐渐融化，黄耀诗嘴角露出一丝阳光，他道："任人去说，我自逍遥。"

秦天道："无事不登三宝殿，我想问你借一样东西。"

黄耀诗道："借什么？"

秦天道："你的脑袋。"

冰山继续融化，黄耀诗嘴角笑意渐浓，道"想不到这么久没见，你还是这么有趣？"

秦天道："请你帮我设计一副无敌套牌。"

黄耀诗道"无敌？何谓无敌？套牌其实环环相克又生生不息，如果真有无敌的出现，那万智也就走到了尽头，其实无敌的不是套牌本身，而是牌意。"

"牌意？"秦天若有所思。

黄耀诗道"对，牌意，所谓牌意，是看牌手是否能和套牌融会贯通，达到人牌合一的境界。"

秦天笑笑："可是假如倚天剑屠龙刀在手，岂不更加锦上添花，如虎添翼？"

黄耀诗道："自从我去年华山论剑预选赛输给高华后，我对比赛已经心灰意冷，已经快一年没有去设计套牌啦，你还是另请高明，恕我不能帮你。"

秦天道："如果我的对手就是高华，你帮还是不帮？你难道不想看到你设计的套牌打败高华？你难道不想万智气宗发扬光大？"

黄耀诗眼里精光暴长，他沉吟片刻道："好，我帮你。给我一天，明日此时你来取套牌表。"

第二天，秦天依约来到黄家，黄耀诗给他一张薄薄的纸片，道："已经设计好啦，都写在上面，你按方抓药就行。"

秦天展开纸片，最上一行赫然写着"霸王烧"三字，他喃喃念道，"霸王烧。"

黄耀诗道："不错，'霸王烧'，高华套牌为纯蓝的'大海无量'，至阴至柔，天下唯有至刚至强的纯红才能可和它一较高下。这套纯红'霸王烧'烧杀掠夺刚猛无比，难于操控，纵观全球主流，纯红可以算是绝对冷门，兵法云：兵行险着。牌如其人，人如其牌，你的性格果断当行，相信放眼当今天下，这套牌也只有秦天你才能使的大开大合得心应手，打出它的霸王之气。"

秦天豪气万丈，仰天大笑："好，'霸王烧'，好名字，我一定不辜负黄兄弟的美意。"

【未完待续】

云啊！你知道吗？

——《决战》小说

序

云啊，你知道吗？你告诉我，我还该干些什么？

我一人躺在郊外的山坡上，看着罗尼特镇上破房子里幽幽的橙色灯光，炊烟已经从各家的屋顶上升起来。头顶上呢，那些白天出来就被蒸发掉的薄云现在悠闲得很，唱着歌般地在星月之间穿行。我努力的在它们间寻找着，一些……一些其实我自己都不太敢相信的东西。听罗尼特镇上岁数最大的卡步其爷爷说，今天是天上两个仙人的会面日，天上的鹊儿会为他们搭起桥来！（至于他是哪儿来的消息，也许是他的祖辈告诉他的吧。）

脖子仰累了，我一侧头，看见下面的草甸里依稀有人的影子……喏，是对小恋人哦，小伙子拉着姑娘的手指着天上，大概也在找鹊桥吧。哦！我豁然间明白了，今天原来也是相恋的人儿互相表达爱意的日子啊！怪不得今天日头一落，镇上的年轻人全不见了，嘿……

我继续看着星星月亮云儿，不知怎的心里有种感觉，好象被草尖挠着似的，我知道自己在笑，呵，我笑什么呢！又好象4月的风，熏着人醉乎乎的……我最近都在干什么啊？我这么问自己。

回答是不知道。我早厌倦了天天到洞窟里杀怪兽的日子，家里也不需要我的劳动，两位大哥每天都会赚好多金币回来，我在家里的地位也不是很重要，唯一着急的是，我的功夫总也不见长进，哥哥给我的那把电磁炮我还是拿不起，太重了，我总梦想着拿起它的感觉……一定贼沉！

可刚才我心里却有了愉悦！哪来的？当我再次抬头时，我想起了今天中午在矿山见到的那个女孩子……云啊！你知道我在想什么吗？

云，我的心

今天中午，日头很毒，我进矿洞找块光滑的石头躺着，闭上眼休息，迷糊听到有人在敲打石块，烦得很。我起身去找，可我看见她的时候，我的心却立刻凉爽平静下来，像喝了冰水，一直凉到脚底那样。看得出她很热，已经摘了头盔，汗水沿着额前的刘海滴落下来，很清纯的脸庞，下巴尖尖的，在这样的时候看到这样一个女孩子，谁的心都会变愉悦的。

从她背着的反物质剑知道，她是个剑士，该是个有经验的剑士了。她意识到了我的存在，转过头来，"对不起，我打扰到你了吗？"

就像一股温度为4℃的水注击在我脸上，叫人不得不柔声说话"恩，哦……没有啊……你继续吧……"我一时间竟然语无伦次。

"那，我可以继续吗？"水注又温柔地击中我的脸，不对，这次是我的心了。

"那么，请问你在干什么呢？"我小心地说着话，"我是不是可以帮你呢？"

她大概也累了，就地坐下休息。地上散落着一些放着光芒的矿石碎屑，她的包裹里倒是鼓囔囔的，都装着矿石吧。她拿出水，大口地喝起来。之后一抹嘴，娓娓道来"我的爸爸是个老枪手了，征战沙场已有40多年，几乎和罗尼特有怪物入侵的时间一样长了。我们家有几个弟兄，我是大姐，几个弟兄都不爱干活，老人家总想着让他们振作起来，不要堕落下去。可是家里没有钱，买不起昂贵的好兵器。我的老父亲就带上干粮，偷偷的上路了。我们哪里知道，他这是要去气候恶劣的沙漠杀凶恶的蝎子王啊！"我明白，老人家是要打几件罕见的黄金装备出来送给儿子们，希望他们能有练功的动力。"可是！可是……"她有些情绪激动，"他毕竟老了，不像以前那样身手敏捷了啊！蝎子王在最后的反扑中毒针刺入了父亲的大腿，爸爸他……他中了罕见的蝎王毒。还好有个好心人，将他送回家……"她脸上写着太多的无奈和伤心，当然，还有疲倦，深深的疲倦。

"我采矿是为了做首饰卖钱，你知道，我杀怪赚钱哪里买得起昂贵的解毒剂。"我听说过打造首饰，但我一直觉得那是像哥哥那样的武士才能做的大事。"我才做了冠，很辛苦得来的，但市道不好，只卖了200万。我准备做戒指了，希望能卖多些钱。我不希望我父亲整天就躺在床上呻吟，就这么被侵蚀掉啊！"说完这句，她扛起地上的袋子，"我要走了，回去照顾爸爸。"，说着朝洞口走去。阳光已经斜斜地照进来，把她的背影镶了道金边，地上的影子拉得长长。我似乎看见她肩上被尖锐的矿石划出的血痕……

我微笑着躺着看天，心里暖暖的……我知道了，我心里究竟在想什么。

新生

第2天，我第一个起了床，带上好久没用的采矿手套，直奔矿洞。我决心要帮助那个女孩。还很早，矿洞里没有人。那些小怪也在窝中休息，还未出来。我知道自己要做的，把干粮和水放在地上，开始采矿。原以为很轻松的活，采了一大块矿石才掉出几个碧块，我知道了那女孩的艰辛，我也决定帮她分担。

大约9点的时候，我看见她来了。我不想让她看见我，因为还没有什么理由允许我帮助她。我躲在矿道转弯处看她，我愿意看这么一个能让我平静下来的女孩。她一定没睡醒，看上去很累的样子。天天在空气污浊的矿洞里干这么重的活，对身体一定不好，何况还是这么一个纤细的女孩。我怕她发现我，就躲到了底层的采矿区。我听见外面的嘈杂声大起来，又慢慢降低，是黄昏了吧，该走了。我看看自己的袋子，呵，也有不少啊，闪闪的发着幽幽的蓝光。

洗掉一身汗臭，我又来到郊外的山坡上躺着，看着天上的云、星、月，心里想着云，那个说话4℃的女孩子。云啊！你知道我在想什么吗？我喜欢这个永远没有回答的问题……此刻的我和天上的薄云一样，吱吱地唱着快乐的歌，我不想告诉自己什么，我只知道自己有了努力的目标，至少有个能做的事了。

还是一样，我是最早起床，最早到达矿洞的人。还是一样，她在9点的时候走进矿洞，一样的我躲到了最底层去采矿。当然，我的心早已飞到上面的那层去啦！

晚上躺在山坡上，我做出了决定，把每天采到的矿放在洞口，自己在旁边守着，等她拿走。这样或许比较好吧，她该能接受的。

于是次日，我把一袋装好的矿石放在了洞口，自己躲在旁边等她来。很准时，她踏着阳光来了，我心里热热的，不知道会发生什么。她似乎很远就看见了那袋矿石，加快脚步走来。她肯定在怀疑这矿石的来历。是人家落的吧？不会啊，怎么落在路中间啊！我揣测着她的想法。她很利索，马上就扛起了它，放在一边，自己又开始劳作。我很欣慰，我的帮助有用了。马上，底层矿洞想起了有力的敲击声和欢快的歌声，我从没这么有劲地干活过！

于是，每天早上都会有一袋沉沉的矿石放在矿洞口，一袋汗津津的矿石，等待着被她拿走，每天都有一张紧张的脸，在看到她拿起自己的劳动成果时露出微笑，每天，都有一颗快乐的心躺在看起来同样快乐的星星月亮云下面问同一个问题·云啊！你知道我在想什么吗？呵呵，其实，我自己也还不清楚……只是，我心中有无限的动力，我心中有了快乐的源泉……

这样的日子过了很久，从洞口的仙人掌开出艳丽的花朵，到地上的动物尸体被秃鹫抢夺，到整片的草甸变黄，到洞口结着长长的冰柱，呵呵，一直到洞口的仙人掌又长出不扎人的软软的新刺。我的心在这期间变得成熟、饱满，我的身体也在日复一日的采矿中慢慢强壮起来，尽管我的功夫没什么长进，但我知道，以现在的基础去练习，将是非常容易非常顺手的事。我所帮助的女孩，她已经不像从前那么疲倦，她肩上生活的担子该轻了许多吧。我想她应该知道有人在帮助他，但我却不能肯定她知不知道那人就是我。

应该不知道的，我天天见到她，她却从那次起，再未曾见过我。她心里该是充满快乐与幸福的，因为她知道，有人在帮助她，有人很在意她……其实只要看见她稍显轻松的脸，我便非常知足了。这样的平静终有一天被打破，而且是被轻轻地打破，就像当初她用温度为4℃的话语击中我的心房一样……

七夕之约

那天，洞口的仙人掌刚好长出了新的花苞，天天与它见面的我自然十分高兴。在安置好矿石后，我还是幸福地等在一旁。她如期而至，不同的是，她先将一个用树叶做的小包用石头压好，放在矿石的旁边，才扛起矿石步入洞内。想象得到，我拿到小包的表情与心跳。

"谢谢你对我一直的帮助，
那么我是不是可以见到你呢？
你知道，我心里有多么的感激你，
我却从未见过你的样子。
如果可以的话，是不是能见你呢？

云……"

平整的小方布上书写着这几行娟细的字，还透着新鲜的草汁味儿。我兴奋地用N个角度欣赏了N遍！我想，即便今天夕阳给云儿镶上多美的金边，也比不上我此刻脸上的红晕吧！

乐得开花啦！我躺在草甸里都要忍不住笑出来。当你高兴时来观察这个世界，你会发现原来它们是这么可爱，这么让人喜欢触摸……草尖轻轻摩挲我的脖子，呵呵。折根草茎塞到嘴里轻轻嚼着，那竟也是甜的啊！云啊！你知道我在想什么吗？你知道我为什么心里这么甜吗？……我今天没去采矿。因为，我不知道是不是该在适当的时候见到她。我一直就在这里看到日落，就像我不愿意打破现在夕阳中的恬静一样，我似乎也不愿意轻易地去破坏（或者只能是改变）现在我所拥有的小幸福。我决定，就这样吧，还是不要让自己露出面貌，让自己处在这份冰糖一样的微甜中吧。至少再过些日子……

我没回去吃晚饭，一直在这里想事。余光散尽，紫灰色的天幕中出现他们的演员——星星、月亮、云的时候，我的心中。也有了也一个沉甸甸的计划。也不卖关子，当然我只告诉你，云啊，我只告诉你。是你吗？天上的云？还是……我想到我已经积累了不少矿石，那都是每次采得多了些装不下放在家里的，半年下来，也有好一堆啊！我以后何不有意的多采一些，打造一个独一无二的戒指……

就这样了啊！我的心里竟有这么一个对我自己来说还是非常宏伟的计划！我颇有成就感。接下来要做的事就多了。我在明天里要给云一个委婉的、合理的答复，那就是说，我得动笔了。磨好草汁，准备好现在已经很珍贵的细布，我已经有多久没动笔啦！夜校4年前就被归入了污染区。但我还能写一些。

"云啊：

是我。帮住你很久的我。我考虑好了，现在还不能见面。当然这不是我不想。你知道，我胆子并不大。我想还是过些日子。那么。就是今年的七夕节吧。到时候我约你。

——堂"

我猜这么一个"堂"字她也不会知道我。堂家的人在部落里甚至在罗镇上都很少有人知道。我又是最早起来，今天我可是空着手，心情无比愉悦，脚底踢着石子。我把信放了便匆匆离开，生怕我的计划落空。

从今后的生活还是差不多。不过我每日都多采三分之一的矿，大袋的装好第二天给云，多出来的则当晚就交给咋莫里城外的葛莱森练成合金与棱石。

草甸的草一天比一天蓝，北斗七星也日渐闪亮，七夕就要来了。我已经提前一周打造好了那枚七夕戒指，很有分量。葛莱森说，那是增加佩带者敏捷的戒指，哈朴林之戒。我小心翼翼的珍藏着，她是属于云的，必定是属于她的。她用血泪打造了不少首饰，可都贱价卖给别人，我知道，她一定很想拥有一枚自己的吧。我也知道，她更想早日见到我！

七夕终于盼来，我坚信，今天她也会来矿洞的。我把戒指用一张写着"晚上佩带着这份闪亮到山坡来，我会根据光芒找到你。"的细布包裹着，放在了洞口。为了引起注意，我还插了朵仙人掌花。这次我不敢怠慢，万一……那可就什么都泡在汤里了！

于是我见到了我见过最满足的笑容。云迫不及待地拆开，我想就和她意料之中的那样吧，她很满足地笑着，又担心地看看旁边，收敛了笑容。

惊变

我换上轻便舒适的衣服，认认真真洗了个澡，早早来到山坡候着。往日喜欢的夕阳给云镶金边的好戏今天我不想细看。只盼着星星月亮，还有，呵呵，还有可爱的"云儿"出现。奇怪的是。今天天幕早早地拉起，星星和月亮都出场了，惟独，云迟迟没有出现。可是谁在乎这些呢！我的心还是那样啊！

天色暗下来。和去年一样，深深的草甸里又出现了一对对情侣，大家在极难喘息的生活中汲取这珍贵的甘露。我的，也就来了。好几次，我看到萤火虫的闪光，都似乎已经听到她银铃般的笑声了。

宁静，这分略带不安的宁静，像从高空中落下的玻璃，发出骇人的啸叫，支离破碎开了！镇长紧张地到处高喊"蝎子王入侵进镇了！！！"情人们小小的爱情泡沫无情的击碎，大家神经质的尖叫着四处逃开。我还没从自己的幻想中挣脱，已经被镇长拉起。他喘着粗气·"那边！你看那边！有火光的那边……"

天哪！那不是云居住的西区吗?！我只一个念头，救！

从没用这么快的速度跑回家，穿上强化希魔那服，扛起我的强化光线枪就跑。"等等！"哥哥的大手拉住了我，他打开箱子，把藏在箱底的电磁炮拿起来，要递给我。可我，我拿不动！"不，你接着！"哥哥几乎是把他扔给我了。我，竟然拿起了它！虽然感觉很沉，但我毕竟能操纵它了。我知道，那是采矿的作用。

我们冲到西区时，大家都明白，我们来得太迟了。从损毁的窗门看，这次来的蝎王比任何一次都要更大、更凶猛。我赶到云的家，听到了最后一声她的惨叫。蝎子王从背上将毒针刺穿了她的身体。我们从窗户上看到这一切。所有的子弹都朝蝎王头部射去，我没有开枪，或者说我失去了开枪的勇气、开枪的动力，在那一刻，我恐惧极了。

是我，当然是我，把云抬出来。她打扮得非常仔细，穿上了华丽的晚礼服的她，略施脂粉的她，她一生最美的时刻，被我收藏，她本来就是要给我看的。曾听说只有冻死的人才是微笑的，云不是冻死的，但她笑得很好，只是挂了鲜血，右手无名指上，哈朴林之戒闪着惨淡的光芒……她终未能见我一面

尾声

听后来人说，村里出了个疯子老头，一直住在西区的破房子里。每月去沙漠深处杀一只蝎子王，取回掉下的首饰，从不卖钱，全放在朝着山坡的窗台上

他总嘟囔着 只有云知道……只有云知道 只有…… ■

网游月记

暑假的最后几天……

文/poloGG

好不容易熬过了令人窒息的"桑拿"天气，心情觉得畅快了许多。走在初秋的北京街头，看到很多放暑假的学生，结伴出游，总是很羡慕，想起以前做学生时，每一个假期也总是被安排得满满的，直到开学前的最后几天才猛地收敛野性，静下心来回顾整个假期所发生的事情。现在，离开学也不远了。



北京的活动结束后，由第三波总经理为获胜玩家颁奖

8月的网游界可谓热闹非常，很多网络游戏厂商都组织了大规模的玩家活动，令人应接不暇。

先是7月27日，《龙族》周年庆嘉年华会在北京和上海两地同时举行，许多龙族的忠实玩家都积极参与，很早就到达了活动会场。北京方面，第三波软件总经理李大卫先生和来自韩国Esofnet公司龙族主创李升求先生，均到场发表了感言。之后，GM一声令下，精彩刺激的"龙族"国家大竞技开始了。玩家们在手腕上系上了标志拜索斯、杰彭、伊斯的彩色丝带，纷纷投入了射箭、生存游戏、寻找龙族灰姑娘、巧手裁缝大比拼等趣味盎然的比赛中，台上台下呼声阵阵，气氛热烈。同时，上海方面，因为许多玩家公会都曾有过私人的聚会，所以这次也是一进会场就挂起自己公会的招牌，召集新老战友一起叙旧，而且当天到场的女玩家也非常多，其中也不乏一些玩家携带的"家眷"。活动中，主持人还请上了在吴塔克服务器上的著名人物"青眼白龙"父子，携手登场，为大家讲述了一年多来龙族里的风风雨雨，别是一番情调。京沪两地的活动，在切开生日蛋糕的一刻宣告结束，每位到场的玩家都在品尝美味的同时感受到了前所未有的快乐和满足。会后，很多玩家都表示将继续支持龙族并祝愿龙族世界越来越精彩。同时，据说最新的《龙族》1.0版将在9月推出，相信这个划时代的版本的推出，将会吸引更多玩家进入《龙族》的世界。



"青眼白龙"父子



8月《魔力宝贝》也是活动多多，几乎每个周末都会举行"魔力夏令营"系列比赛和发奖活动，玩家也是踊跃参与，热闹非常。另外，8月10日，网星艾尼克斯还组织玩家来到《魔力宝贝》的"大本营"——公司内部，进行了"体验GM的一天"活动。10位幸运的玩家，怀着兴奋的心情与一直渴望一见的《魔力宝贝》GM真正的面对面交流，并且亲身体验了他们每天的工作。经过1个多小时的临时培训，这10位玩家有秩序地上岗当起了玩家GM来。每个玩家GM都负责管理一个星系中的一个世界，虽然不像正式GM那样要同时管理十个世界，但是面对600多位在线玩家的提问，这些临时上阵的玩家GM各个都是忙得晕头转向。"原来GM这么辛苦啊！"，忙碌了一天的玩家GM结束工作后发出了由衷的感慨。通过这次活动，这十位玩家纷纷表示对GM有了一个新的认识与了解。

与《魔力宝贝》和《龙族》不同，《万王之王》将活动搬到了游戏世界中。8月17日，在万王新增的地图——魔王岛上，"魔岛大挑战"的活动正式来开序幕。本次活动将一直持续到9月中旬，其间魔王岛上将会请出冰雪女魔、四方魔兽、浮冰港海盗、莫多拉和红谷魔龙群等众多任务BOSS，还邀请了寒冰岛骑士首领、恶魔PK迷宫护卫和红石大军首领等知名NPC。所有从出生到现在都未能一睹这些超强怪物真面目的新玩家，以及那些怎么练都不敢去找冰雪女魔的老玩家，甚至是准备对抗红石大军的热血玩家们，都有了在这里挑战它们的机会。在魔王岛上，被NPC杀死不会掉装备和属性，所以想了解这些怪物有多强，就不妨去那里参观一下。只可惜，打死魔王也不会得到任何功绩和装备，但至少那些参加战斗的玩家会感到无比的刺激过瘾。

看过了暑期的火热活动之后，让我们关注一下最近即将公开测试的网络游戏吧。

7月26日，上海盛大正式发布了玩家期待已久的《传奇2.0》即将推出的消息，但是因为游戏的汉化工作仍在进行中，所以具体何时与玩家见面，尚无法确定。新一代《传奇2.0》将在游戏画面、人物动作、武功招数上作较大的改进，开放黄金沙漠、神秘船等全新的地图场景，同时增加4种从未出现过的怪物种族，暗合阴阳五行之术的神秘套装，以及令所有玩家神往已久的骑马、种植等新技能。更多的怪物、更多的冒险区域、更多的极品装备，将成为玩家支持《传奇2.0》的理由。

另外还有一款由盛大代理的网游《疯狂坦克2》，目前也是正在火热测试中。笔者早在去年就曾专程跑到台湾服务器上去体验这款游戏的乐趣，当然，也是对它非常的看好。因为它与当下所有MMORPG都不同，没有练级、打宝、做任务这样教条而又繁琐的内容，而是完全考验玩家的游戏技巧，和彼此间的默契配合。当你驾驶模样怪异的坦克，对对手打出各种功能奇异的子弹的同时，快乐也就跟随而至。当对手中弹后，同伴们的赞扬声，也会使你获得巨大的成就感；当然，如果你误炸了同伴，那种抱歉的心情也是种很特别的体验。



魔力宝贝"体验GM一天"玩家合影



韩国网游名作MU，已经让很多玩家望眼欲穿了，第九城市宣布拿下其国内代理权，更是让很多玩家摩拳擦掌、跃跃欲试。很快，在8月底（最迟9月初），MU的简体中文版将开始公开测试，各位有兴趣的玩家一定要经常关留意其官方网站的消息，以便第一时间加入游戏。

除了另外在火热的暑假中，网络游戏界也出了一些大事情，其中之一便是"《精灵》谣言事件"。

8月10日，网易代理的网络游戏《精灵》正式转入收费期，点卡售价60元，无包月。这个价格对于部分玩家来说，有些偏高，特别是取消包月的资费方式，使很多人抱怨连连，再加上收费第一天，就出现服务器频繁断线，无故加扣游戏点数的问题，最后网易被迫停机检修。无法正常游戏的玩家们，纷纷登陆各大论坛，指责网易乱收费，并扬言要告到消协去，此间网易未能做任何解释，这一下子激化了玩家与网易间的矛盾，同时也助长了谣言的形成与扩散。几天之后，各大游戏论坛相继贴出了一些不利于《精灵》的传言，这些传言有很多版本，但是有一个共同的特征，就是发言人都号称是网易内部负责《精灵》运营的职员。

首先跳出来的是一个自称"《精灵》开发组成员"的人，他声称《精灵》出现了完美外挂，而且从技术上无法屏蔽，《精灵》的服务器将不堪重负，而且出于运行成本的考虑，网易已经放弃对《精灵》服务器的维护。随后又出现一个所谓的"《精灵》客服管理员"，他说：《精灵》出现外挂；收费影响了盈利；网易将减少服务器；玩家的角色经验值将损失等等负面消息。最后我还在网上看到了另一个传言，其透露的消息不仅包括了前面两个传言的内容，更添油加醋的声称《精灵》项目组中因为意见分歧而出现了人事斗争。

面对逐渐扩大的不利局面，网易方面很快作出了反应，在《精灵》中文官方网站和其他各大游戏网站上，发表了严正声明，指上面所提那些传言都是空穴来风。网易的声明不但否认了所有传言并且指出类似"《精灵》客服管理员"等，这样基层员工是不可能接触到那么多高层决定的。同时，网易的声明中还提到将对制造不实传言者追究法律责任。

且不论这些传言到底有多少可信度，但凭借自己参加工作多年的经验，至少我相信网易所声明的一点，那就是基层员工是不可能接触到如此之多的高层决定。不过这些传言却让人反思，收费本来是一款有正式代理的游戏必会经历的阶段，但是为何《精灵》收费会闹得如此兴师动众，谣言满天飞，是游戏公司的问题？还是玩家的问题？或者是全赖在外挂身上？看来在这件事上，大家似乎都欠考虑，玩家有其不冷静的一面，而网易也有需要检讨的一面，对于那些散步谣言者的用意何在，我想，他们总不会是想督促《精灵》向好的方向去发展吧。另外，对于我所深恶痛绝的外挂，自称"《精灵》开发组成员"的人却真的说了句很正确的话，如果一个网络游戏出现了管理员和技术人员都无法控制的外挂的话，那么这款网络的寿命就没有多长了。对此，网易也是心知肚明的，8月15日，利用开放二转系统的机会，所有《精灵》服务器来了次大扫除，借更新之机一口气删除了2000多个玩家的作弊ID，此举可谓大快人心。

除了"《精灵》谣言事件"之外，另一件值得一提的就是于8月8日召开的"网络游戏与网络产业研讨会"。

这次会议是由网络文明工程组委会主办，联众世界、上海盛大网络、北京晶合时代协办的。会议提出了"应采取立、堵、建、疏、管等综合治理方针来管理网络游戏"的观点。所谓"立"，就是要立法，提高网络游戏产业和网络游戏管理的立法层次；"堵"，就是要采取相关的技术手段，封堵不健康的网络游戏；"建"，就是要大力支持和发展具有中国文化内涵的国内网络游戏产品；"疏"，就是要加强宣传引导和行业自律，形成良好的网络文明环境；"管"，就是要加强网络游戏内容的审核监管。



在这次研讨会会上，来自国家政府机关的官员，来自网络游戏厂商的老总，以及来自其他如传媒、科研等领域的知名人士，都阐述了对网络游戏产业的看法。虽然作为游戏从业人员看来，很多非游戏产业的知名人士，他们所阐述的关于网络游戏的观点有些外行，但是我却从他们的发言中看到了网络游戏的美好前景。因为与会的各界人士都一直认为网络游戏是一个具有无限潜力的产业，只要加强综合管理，网络游戏在国内会有巨大的发展。

可是就在这次研讨会后几天，我又在天津的一家报纸上看到这样一条消息，"网络游戏会妨碍大脑发育"。在这篇报道中说，玩网络游戏会影响大脑中负责交流的那部分组织的发育，严重的会影响到整个右半脑的发育。看起来真是吓人，可是就在刚结束的研讨会上还有一位学者认为，适当的参与网络游戏能促进发育，提高交流能力。我不是科学家，所以不知道到底谁说的对，但是我想关键还是一个"度"的问题，不管进行什么活动，只要过度了，就会显现出它的负面影响了。

将要收笔之时，突然感到了时间的流逝，暑假马上就要结束了，所以还要提醒正在上学的玩友们，在这最后几天的"疯狂"中，也要记得整理自己的作业，为新学期做一下准备了，hoho~■

官方主页

魔力宝贝
http://www.joypark.com.cn/
万王之王
http://www.kok.com.cn/
精灵
http://pt.163.com/
疯狂坦克
http://www.ft2.com.cn/
MU
http://www.muchina.com
网络文明工程
http://imcp.ccnt.com.cn/

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 A

轩辕剑 online 初体验



文/锐

国产RPG中，台湾大宇的轩辕剑系列可谓无人不知无人不晓，特别是《轩辕剑叁：云和山的彼端》，更是中国风格的典范，备受好评。在众多期待的目光中，《轩辕剑 online》终于在台湾首先开始进行测试，笔者也前往先睹为快。

第壹感 给我新鲜

游戏安装容量近500M，在更新档案处有个服务器状态列表，与其它游戏不同的是，这个状态更新很快，也比较准，可以随时了解各服务器的情况。进入游戏登入界面，淡绿色的背景带着轩辕剑传统的水墨风格，按钮和边缘都处理得很好，让人感觉很舒服，让欧美、韩国网游玩多的玩家，耳目为之一新。

游戏人物共分三个种族，人类、天人、修罗，不同种族的特点和形象各不相同，但都透露着中国古典文化的隽永之气，与西方的魔怪成鲜明的对照。比如：修罗族各个面目狰狞得像妖怪（根本就是），天人则漂亮似神仙，人类更憨态可掬，武夫、女侠样样齐全。游戏中的每种角色都设计有4种脸型和3种身材，供玩家自由选择，造型方面绝对出彩。笔者挑选了一个修罗族，骇人的骷髅头配上粗壮的身体，形象快赶上欧美RPG中Boss级的人物了，网络游戏中玩家角色被作得这样怪异的，还不多见。

游戏中的职业可分：药师（类似牧师）、阴阳师（和魔法师差不多）、祭符师（和召唤师很像）、武术家、剑客、刺客、魔刀客、修罗药师……都是从武侠神怪小说中借鉴而来的，所以职业特点也会根据种族的不同有所变化，可谓五花八门，想来，人物日后的发展路线，大概也会跟春秋时期一样百家争鸣吧。



炼妖壶

壶中仙

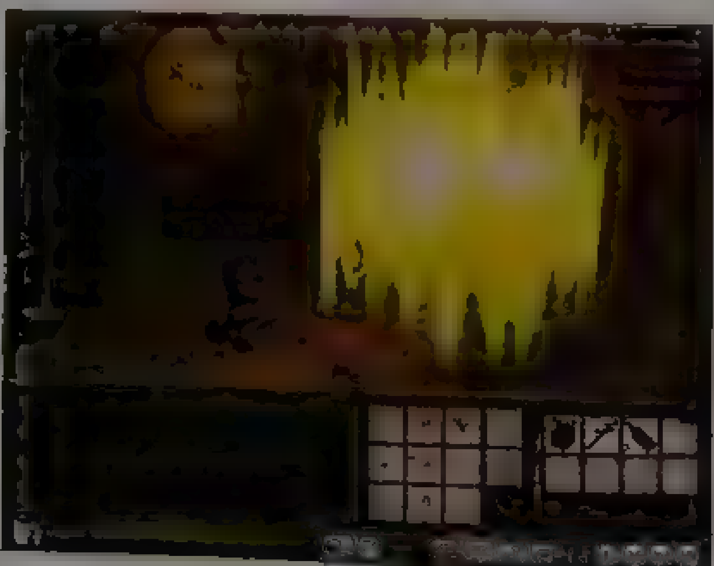


第贰感 精彩创意取自古典文化

《轩辕剑 online》还有个最大的特色在于增加了"思想"这个概念，取材于中国春秋战国时期的各种思想流派，在游戏中，分成了儒家、阴阳家、道家、墨家、法家、私家等多个派系，并且都有自己的研究发展方向，不同的思想关系到玩家可以接受不同的任务，甚至超越种族间的隔阂，改善人际关系。此外，这些思想普及率的提高，也是玩家需要努力的方面，以此形成的团体，也将会如雪球一般的发展壮大。这个创意实在不错，给人带来了很大的互帮互学的乐趣。

第叁感 从秀丽山水到空旷世界

评定一款游戏最重要的就是画面如何，怀着激动的心情进入游戏后，眼前的画面让笔者有些失望，3D水平不如当初想象的好。地图和景物明显过于简单，人类的走路动作感觉很别扭。用了几小时到处转了转，发现地图倒是蛮大的，但是美工水平和设计都很一般，基本都是一片平地加点树、河流、房子什么的，就拿新手村来说，虽然是"农村"，但是也太过荒凉了，一光秃秃的山沟，散布着孤零零的几座小房子，几个NPC傻乎乎的站在各处，我真怀疑一贯以美工见长的"轩辕剑"系列能容忍这样简陋的场景，流传于世。再看天人村外的一个沙漠地图，整块的平地一铺一大片，沙漠再荒凉也不能跟家里地板砖比着平啊。相比之下，同时期的《精灵》和《天使》的场景，虽然小一些，但是制作更精细更真实得多。个人感觉，《轩辕剑 online》的3D制作水准远不如单机游戏的2D画面好，要是别人也就算了，大宇这么马马虎虎实在说不过去。



第肆感 用音乐征服你的灵魂

大宇的音乐和音效你还能说什么？敢说不好的，那是自己耳朵有问题。《轩辕剑 online》的声效仍然和单机版的一样出色，并没有任何缩水。游戏中不时传出的笛声和传统乐器那古朴的曲调，好似行云流水一般，足以让人心旷神怡，战斗中的音乐也很好听，多了分紧张，但并不刺耳，而且音乐随着场景的不同也在不停的改变，没什么说的，天籁之音一大享受。

第伍感 玩的就是互动

《轩辕剑 online》的操作还算流畅，战斗也很方便，点一下敌人就能自动锁定攻击，不像最近某款游戏，战斗中大家都不敢说话，一分神就很容易被怪物砍死。交流系统一直是大陆玩家比较重视的内容，本来网络游戏注重的就是人与人之间的交流。《轩辕剑 online》中有10种情感指令，分别为坐下、跪下、欢呼、鞠躬、求饶、大笑、不屑、拍手、威胁、无奈。坐下可以快速恢复体力和法力，其他则可增加游戏的乐趣，比如朋友讲了一个笑话，你不妨大笑一下。动作指令是邀请、加入、走路、攻击、扎营、跟随等等，其中组队的话使用邀请或者加入，如果要跟着某人走，使用跟随可以很方便实现，还有个扔骰子不知道有什么用（赌博?? 还是以后会增加回合行动模式？残念～）





好友系统和聊天频道是互动交流的重头戏，游戏的好友系统同样学习了《石器时代》的先进经验，功能结构都差不多，广交朋友也不再会怕麻烦。聊天频道基本就是游戏自带的聊天室，目前游戏内部有聊天室的还真少。一些固定的比如交易频道，BUG回报等，可以大大方便玩家。这里，你也可以自建房间，找朋友来聊天。游戏中还有个很特别的手札系统，开始笔者以为是每天的行动日志，因为官方网站上说这个手札是本神魔异事录，打死怪物后，可能会得到神魔异事卷，放入手札中便可以随时观看。后来一试才明白，原来这个就是《石器时代》里的怪物图鉴呀！只是改了个名字，玩了一次深沉而已，啧啧。

如果说前面的系统都是抄袭石器的话，那么关系系统就算咱们国人的自创了，其中有师徒、朋友、情侣等等，丰富了人与人之间的关系，对游戏的发展都有一定影响，不过因为种族的存在，这个关系显得更加复杂。值得一提的是，情侣还有情侣技哦，和可爱的MM双双走江湖的感觉一定不错，或者当一代高人广收门徒，创办个什么教称霸武林（别法X功性质的就行^^）。



测试后记：笔者选了修罗族的祭符师，召唤小妖怪进行战斗，非常的可爱。而且好像不同种族召唤的妖怪样子也不相同。游戏中，魔法分很多系，比如攻击系、召唤系、恢复系很多种。因为等级较低尚无法测试所有的魔法，这个只有等以后高手来慢慢钻研了。《轩辕剑 online》总体来说内涵的设计还不错，体现了中国特色的同时，也跳出了【中国特色=武侠】的怪圈，有不少新鲜的元素和中国人耳熟能详的东西，比较符合中国人玩网络游戏的习惯，很有亲和力。很多日本韩国游戏引进国内时，往往就忽略了这一点。

缺乏生活和休闲气息是游戏美中不足之处，打打杀杀累了怎么办？这方面图形网络游戏的鼻祖UO，就是个很好的典范，玩家除了战斗外还有很多生活性职业可供选择，比如矿工、铁匠、裁缝、厨师等等。希望大宇以后能意识到这一点，不要盲目模仿韩国游戏的生活方式，现在韩国游戏带给玩家的生存观念就是练功、练功、再练功，杀人、杀人、再杀人，实在很可悲。

除了3D画面略感失望外，总体来说，《轩辕剑 online》是个很有前途的游戏，不过进入大陆应该是很久以后的事了吧？希望那时候，游戏整体都能有较大的提高，好让我们这些"轩辕剑"的FANS不会失望。■



■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 B

实话实说——走进MU的世界

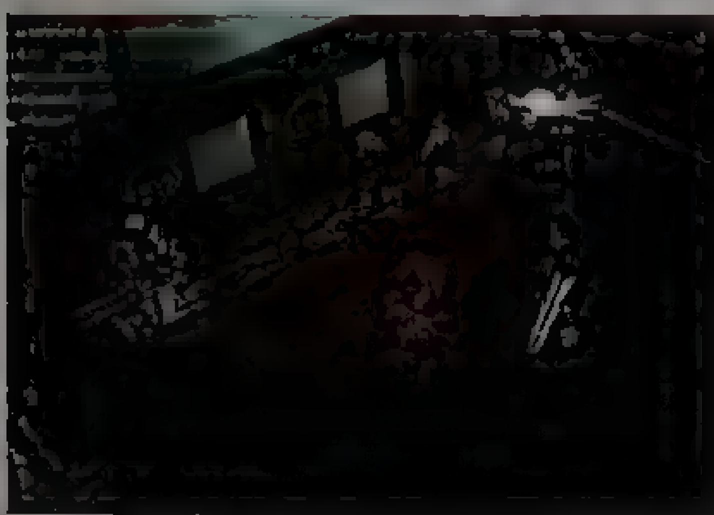


文/静只的大灰狼

随着内地网络游戏市场不断升温，进入2002年网络游戏间的竞争重点表现为由2D到3D的转化。在此背景下，《精灵》、《天使》、《混乱冒险》和《MU》等一批3D网络游戏成为玩家关注的新热点。其中由国内"第九城市"代理的韩国3D网络游戏《MU》无疑是最引人注目的一款：天价般的代理费，在台湾市场最高的月费——且坚决不降价，这一切都让它蒙上了一层神秘的面纱。《MU》真的如此优秀吗？通过对韩文版的尝试，请随我一起走入这个神奇的世界。



防黑是个重点



说起网络游戏外挂，在玩家中可是无人不知的问题。由于它对游戏秩序的破坏和影响，因此所有网络游戏公司都不约而同地将打击外挂作为重要任务——尽管多数情况下我们并没有体会到明显的改善。有鉴于此，《MU》将过去运行在幕后的外挂屏弊软件改为游戏运行必须启动的附件。执行游戏，程序会自动加载"FIND-HACK"软件，形成类似防火墙的后台监视程序。因此这里提醒您，如果电脑中先前加载过其他网络监测程序或后台软件，容易导致误判而无法进入《MU》。即使没有后台程序，但存在过多进程运行，游戏也会出现无法启动的问题，目前尚未找到彻底的解决之道。



尽管存在种种问题，但《MU》也由此在同类游戏中，成功屏蔽了玩家们熟悉的绝大多数外挂。虽说"道高一尺，魔高一丈"，但在目前情况下，通过防黑程序对外挂进行强制屏弊的设计仍然让游戏世界变得公平了许多，值得称许！



硬件是个问题

2D到3D的转变在使游戏画面效果提升的同时，自然也引来了对电脑硬件要求的提高。和其他3D网络游戏一样，《MU》的客户端非常小，安装量也不大，但它对玩家电脑硬件——特别是显卡和联网带宽的要求却不低。

《MU》支持从640×480像素到1280×1024像素共4档分辨率。游戏推荐玩家使用1024×768像素以上分辨率运行，这样可以获得最佳画面效果。但2D和3D显示模式不同之处在于，前者由设计人员先行绘好，然后通过程序"播放"，因此在不同档次电脑上，游戏画面效果差异不大。而3D游戏则是通过绘图引擎进行即时运算，因



此如果玩家配置不够，画面效果马上就大打折扣，《MU》同样存在这个问题。在试玩中我们发现，电脑配置符合要求时，选择推荐分辨率，《MU》的画面效果几可与街机媲美。但如果配置较低，图像品质就不令人满意了。在640×480像素分辨率，TNT2显卡配置下，《MU》的画面略为粗糙并带毛边，虽然不影响游戏流畅运行，但带给玩家的视觉震撼明显缩水。伴随3D网络游戏的日益盛行，未来相当部分的玩家恐怕要为自己的硬件配置开始头疼了吧。

56K MODEM的上网要求一直是2002年之前绝大部分网络游戏的标准配置，但3D网络游戏的到来使这样的带宽明显不够。用56K MODEM联线《MU》，进入游戏没问题，但延迟现象非常严重，换成2 MB的ADSL后，问题消失。考虑大部分玩家是在网吧进行网络游戏，因此带宽问题不十分严重，但对于仍然在家中用"小猫"上网的用户来说，换"猫"还是放弃游戏，相信会是必须认真考量的问题。



暗黑的子裔

如果说国产网络游戏大多受老式文字MUD影响，导致游戏界面复杂，设定烦琐，让人眼花缭乱；那么来自韩国的网络游戏则清一色受《暗黑破坏神》的影响：简洁的游戏界面，即时战斗模式，同屏聊天，组队战斗，然后配合华丽的光影效果，《MU》同样如此。也因此如果您此前玩过任何一款韩制网络游戏，那么进入《MU》的世界几乎不用学习操作就可以轻松上手。从这个意义上来讲，《MU》缺乏创新的同时，又颇具亲和力，可以让世界各地喜欢《暗黑破坏神》一类游戏的玩家都能在其中找到同样的快感。

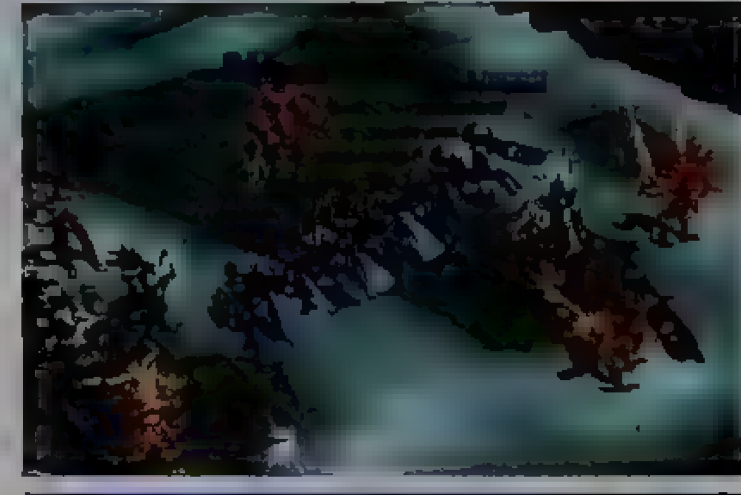
从官方公布的资料来看，《MU》是一个集海陆空三栖一体全方位战斗的游戏，这也是它颇具吸引力的卖点。但或许笔者愚钝，在此番测试过程中始终未能找到进行海空战斗的任务、场景。因此和其他3D网络游戏一样，所进行的仍然只是杀怪赚钱，购买道具装备……如此周而复始。幸好游戏是3D架构，因此我们还能在其中找到一些亮点。

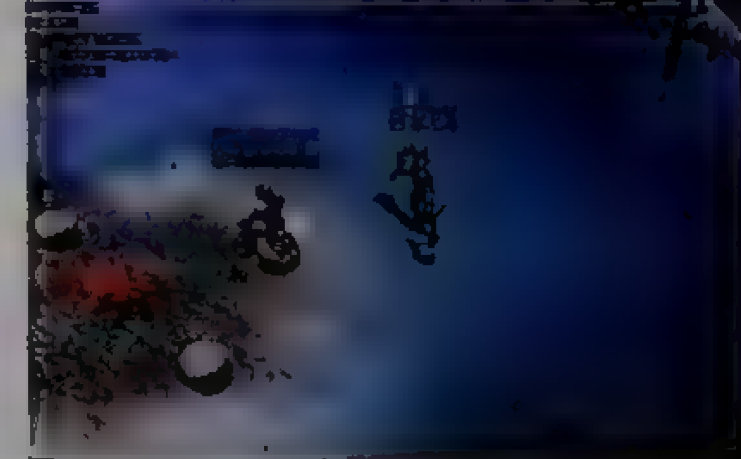
以往的网络游戏尽管也提供表情选择，但玩家人物通常都是一直站着，但《MU》加入了细部动作，因此您可以让自己的人物或坐或靠。虽然距离真实动作还远远不够，但在时下的网络游戏中已经让人备感惊喜了。当认识了一些朋友后，几个人大可以围坐在火塘旁聊天，联想同为近期开放测试的《天使》也提供类似设定，可以发现聊天功能的设置依然将是网络游戏中最重要的部分之一。尽管站着谈和坐着谈在效果上并无区别，但通过画面细节的提升和气氛的营造，的确有种虚拟现实的感觉。

前面已经说过，《MU》在硬件配置足够的情况下，整个画面效果颇为出色。这一点特别表现在游戏的战斗部分。刀劈剑刺施魔法如今已是网络游戏中司空见惯的场景，不同的网络游戏相互比拼的就是战斗画面效果的华丽程度。《MU》或许是受到《七龙珠》"龟波气功"的影响，因此当第一次看见有人远距离与怪物展开战斗，光团聚集手中，一道光波直射怪物身体，敌人喷血倒地，那种震撼确实让人沉醉。虽然这只是攻击效果的一个小小改变，但相信当玩家亲身进入游戏时，仍会不由地激动和兴奋，这也是此番《MU》试玩中最让人难忘的部分。









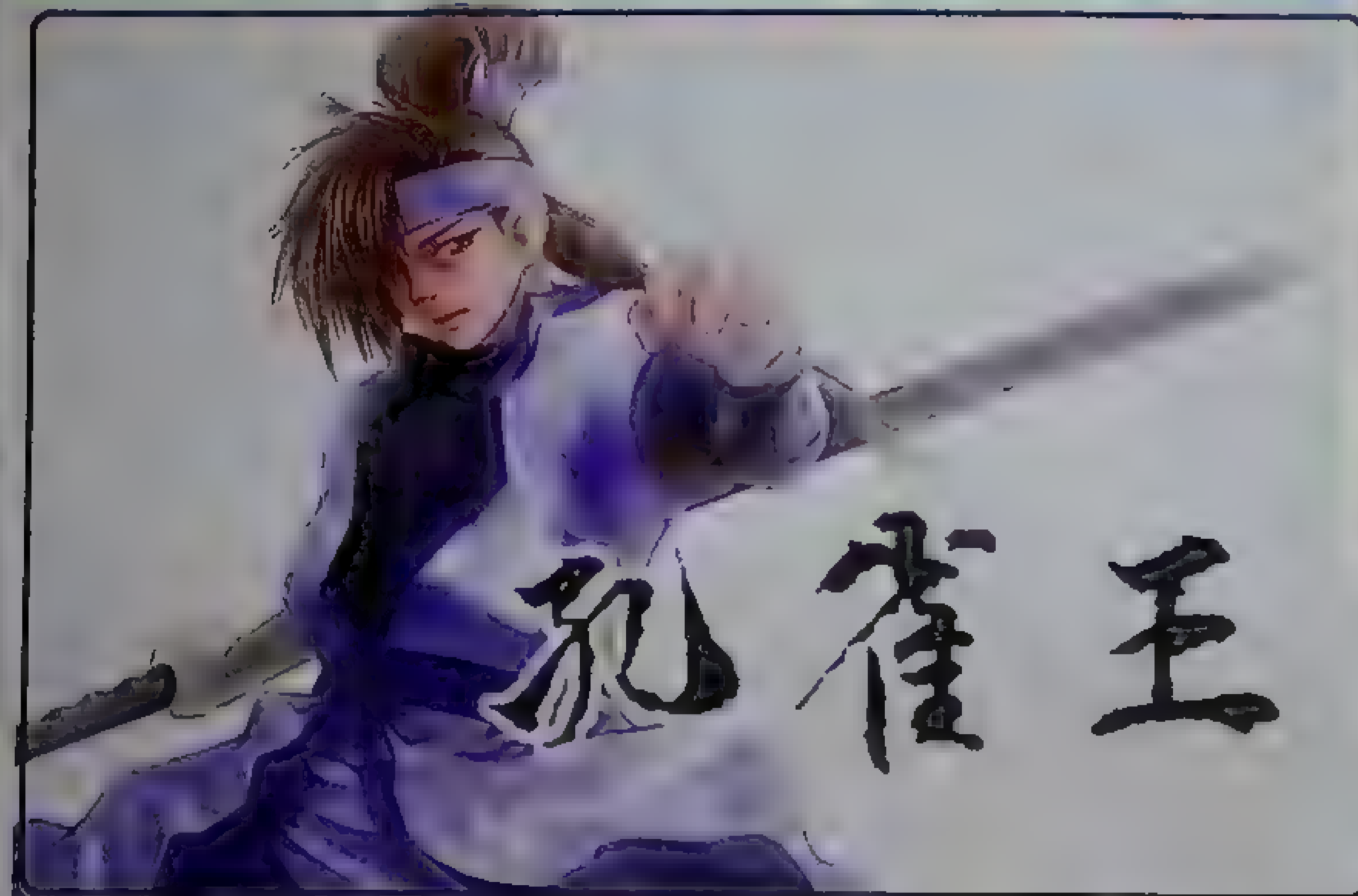


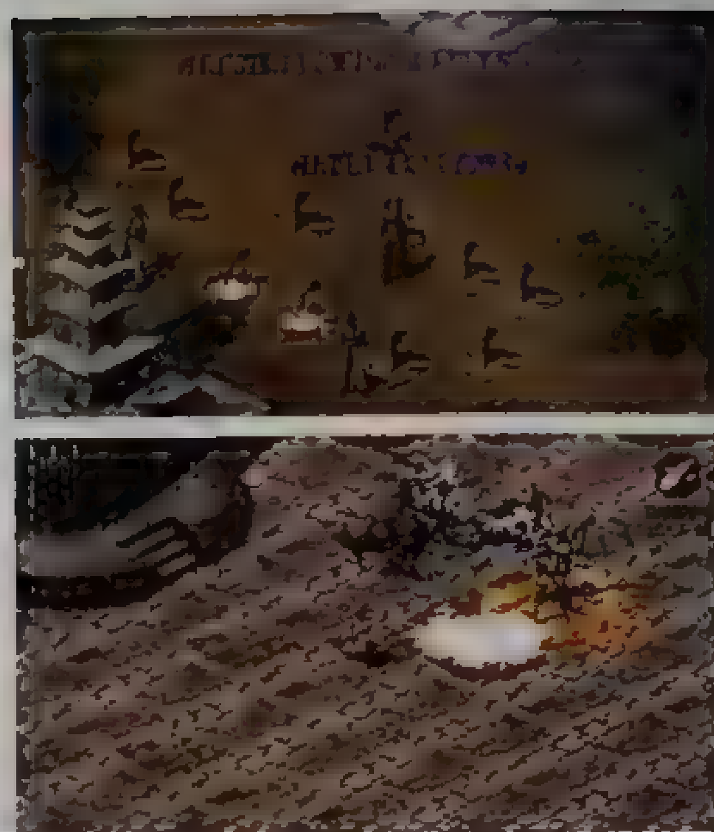


其他

《MU》的本质其实颇为老套，它与时下其他韩系3D网络游戏并无太多差异。同样的神魔混战背景，同样的即时近战格杀，同样的真实换装显示，同样的光影十足的3D画面显示……尽管种种的雷同标志着它仍只是一款来自韩国，受《暗黑破坏神》影响的网络游戏，但作为近期内地3D网络游戏时代中一员新生战将，对于喜欢网络游戏，喜欢3D架构，喜欢热血快感与华美效果冲击的玩家来说，《MU》仍将是一个不错的选择。当然我们首先需要的仍然是简体中文版客户端出现，毕竟韩文造成的障碍实在太大了。■

退魔圣传——《孔雀王》前瞻





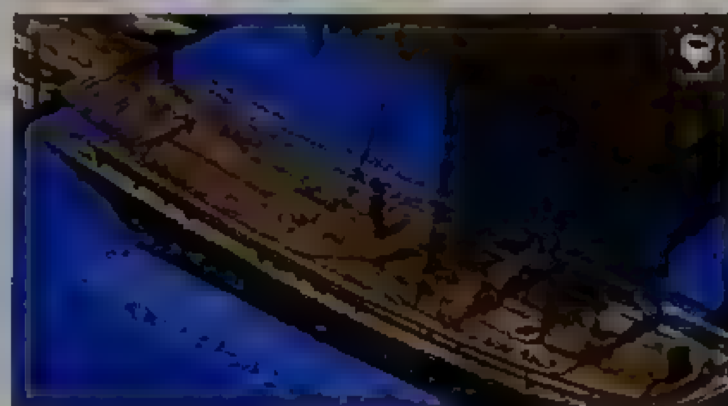


邪恶的魔王撒旦和魔仙蚩尤等恶鬼，牵领其追随者时刻窥视着人间界。在妖魔最猖獗时，一个冷酷的影子渐渐浮现在少年僧人背后，他就是不动孔雀明王——神界的天使长，但也是最大的天界叛徒。在被打入地狱数千年后，当他悔罪的血泪填满六大湖时才得以张开断翼重返天界……

在遥远的诸神时代，以世界霸权作赌注，有过一段光与暗的惨烈激战。在这个开天辟地的战斗中，取得胜利的光明诸神将失去黑暗大日如来的黑暗一族封在“暗曼佗罗”中，长埋在地下。但侥幸生还的黑暗管理者八叶法师为了一血前耻，经过数千年岁月，以“暗曼佗罗”为中心，正在策划迎接新的黑暗大日如来。

……





宏大的场景，中、日、韩合璧的武侠风格，神话背景的故事构架，加上令人陶醉的背景音乐……这就是即将登陆内地的网络游戏《孔雀王》。

该游戏2001年12月在韩国开放测试至今，短短两个月注册会员已达30万人。目前每日仅测试会员便保持在2万人同时在线状态，可说是大热门的网络游戏之一。《孔雀王》拥有以下独门“神兵利器“，下面抢先曝光！



2D与3D混合的游戏视野。新加入的玩家开始可以在2D环境的游戏世界中游戏。当提升到一定等级及完成阶段性任务后，便可乘坐神秘的交通工具到达尚未公开的全新3D环境。在那里，世界拥有季节变化及日夜差别，将会令所有游戏者拥有前所未有的新奇体验。



独特的游戏角色设计。《孔雀王》目前有8名角色供选择，每位角色的职业、技能和特性各有千秋。玩家在初期可修炼的等级上限为200级。游戏中多样的武器、防具和饰物搭配丰富多彩。有趣的是，女主角（弓箭手）在韩国玩家中非常受欢迎，甚至以她为主题的海报还成为韩国网吧的热门失窃物品，由此印证了该款游戏的受欢迎程度。

玩法纳百家所长，兼容并蓄。作为新推游戏，《孔雀王》吸收很多前人经验：游戏中玩家可以组队，也可以建立帮派，缔造国家。凡以往网络游戏所有的玩法，诸如PK、攻城战、组织公会，甚至国战等都会在《孔雀王》中出现。除此之外，物品系统及专门的拍卖场也是一应俱全。

精良的背景音乐。游戏的背景音乐对气氛衬托非常重要。但在当今网络游戏中，背景音乐的制作却很少被关注。《孔雀王》的音乐是笔者听过的韩国网络游戏中最优秀的之一，生动体现出游戏的神话背景和武侠韵味。笔者甚至从网上找到《孔雀王》全部音乐的MP3，其中一首明快的中式配乐令人仿佛置身江湖，余味无穷。

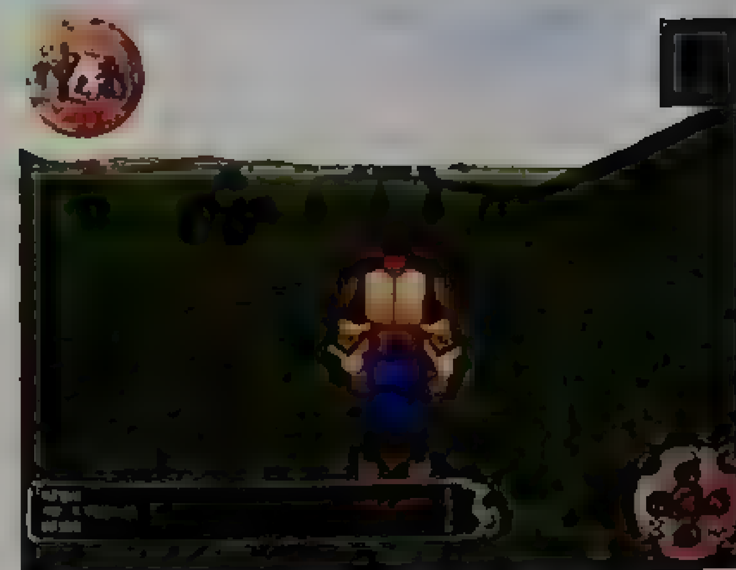
让我们一起期待《孔雀王》在国内测试日期的临近吧！■

神之裔



文/金色彗星





《神之裔》是台湾众智科技旗下资深开发小组“Ameba”研发制作的一款3D网络游戏。为使游戏图像有更好的效果，Ameba为其专门开发了“Ameba二号引擎”。它具有的Level of Detail动态自动减面能力可以根据玩家在游戏中所处环境的不同而自动对画面细节进行调整，从而大幅降低运算造成的时间及资源消耗，保证游戏运行的流畅。而另一技术，File Mapping则免去了地形资料在加载时的面积上限。游戏中对地形高度的取样可达65 536阶，较一般256阶真实细腻许多。由于具备动态光源与阴影仿真，地表场景与角色都能受光的作用而产生明暗变化。晚上更昏暗阴森，日间则明亮大气。值得一提的是，游戏提供GIS航照图和卫星空照图，可以直接产生对真实地形的虚拟。更增加云、雾、阴、晴、雨和雪等天气变化，使游戏中的世界格外亮丽生动，让玩家时刻有置身真实世界的感觉。

玩家初次接触《神之裔》的同时便可以明确感受到它浓重的东方气息。在这个日欧各领风骚的网络游戏市场中，《神之裔》的东方风格必定会异军突起。柔和流畅的线条勾勒出整个世界，配以虚幻却不失真实，浓重又恰到好处的雾化效果，完美展示了中式风格峻美的山川、清澈的河流、独具风格的城镇与村落……对炎黄子孙而言，可以深切感受我们自己的文化。

现在多数网络游戏局限于打怪、练功、升级的思路，以至于游戏可玩性小，最终导致玩家在游戏中只能以PK为乐。高等级玩家对低等级进行恶意PK，致使游戏发展受到严重限制。《神之裔》的策划者对此进行了具有创新的改进。

游戏中的一切可以按照玩家意愿来进行，而随着玩家意愿的完成，游戏中的某些环境也会随之变化。《神之裔》相较其他网络游戏更注重玩家间建立平等互助的关系。只有玩家间真正达到平等互助，您创建的角色才能更充分利用自己的特点不断的提高，而实现最终梦想。

就PK而言，《神之裔》有严格的规定，并同样严格管理。游戏虽然没有对PK完全封杀，但仅在允许的场景中才可以进行。一但玩家离开规定场景，随身的武器将失去作用无法用于PK。游戏对玩家的道德也有体现，这一属性主要是通过一些数值来综合评价。例如对其他玩家PK，就将对您的道德属性有不良影响。当道德低于一定数值时，游戏会对该玩家进行特殊设定，如果坚持一意孤行，将受到其他玩家及强力NPC的通缉，相信这将对PK现象起到一定的控制作用。■



天使——白菜的故事



文/地窖的白菜

网络游戏里的人生就像一场梦，你被带到一个一个世界，去完成你自己的故事……有个想做天使的白菜，地窖里的萝卜和其他白菜总是嘲笑他的想法。可他每天想啊想啊，终于感动了上帝，在被一张嘴吞食后，灵魂进入了天堂。

在一个叫阿尔丹的地方，云包围着白菜，星星也在头顶轻轻的环绕，远处天国的大门裂开了一条缝，透射出柔和的光，白菜惊奇地看着一切，这和地窖里想象的天堂差不多。一个柔和的声音传来，要作天使么？现在，可以开始你的梦……你没有翅膀和羽毛，只有一颗纯洁的心……

天堂之门前坐着一个接待员 MM，好奇的打量着白菜，这让白菜反而有点不太好意思。MM 从桌子底下拿出一张表格，询问了许多问题，比如性别、职业、身高体重什么的。白菜经过慎重考虑，决定做一名男性的战士，虽然过去蔬菜是不分性别的……一切决定完毕，接待员妹妹念了阵咒语，我们的白菜在自己欢喜的眼泪中变成了一个高大英俊的帅哥，故事就这么开始了……

第一章 菜鸟白菜

白菜激动的踏进了这个世界，激动的大喊："我是个天使啦！哈哈哈哈！"（路人：哪来的神经病？）路人甲曰："你新来的吧，甭这里瞎嚷嚷了，看见西北角那个漩涡了没，去那里练功去。"白菜汗颜，赶紧按人家说的往西北走。

这个叫贝尔施洛特的地方风光还真不错，市中心有个小湖，白菜一路小跑进去踩出无数个水涡。白云悠闲的从天空飘过，路上还不时有粉色樱花飘下，天堂还真是浪漫啊（怪了，白菜到处都找不到有樱花树，哪来的到处飞舞的樱花？）。虽说白菜是个刚变成天使的大菜鸟，不过凭着蔬菜的天赋，还是找到了路人甲指点的漩涡（只是个传送门而已）。晕乎乎被传送到了一个大沙漠，刚走几步白菜就乐了，好多和他一样穿着短裙短裤的小菜鸟，拼命的打着一些蜗牛和兔子。

白菜："嘿，哥们，您干吗呢？"

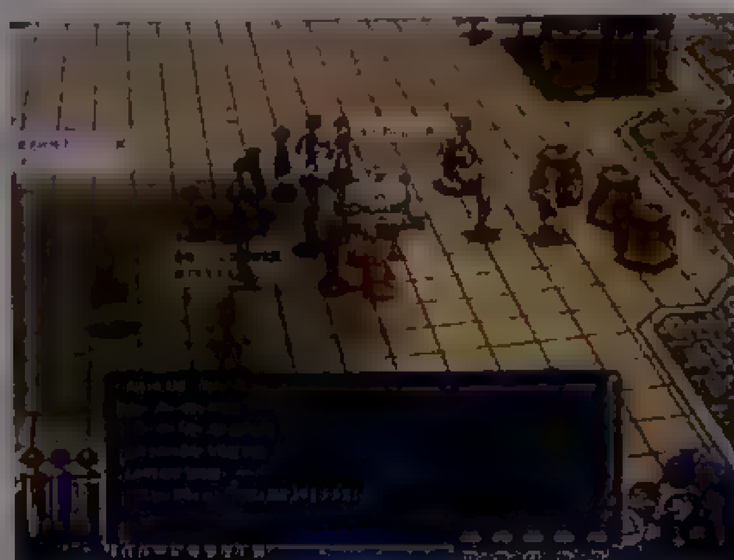
菜鸟甲："练功啊，你也新来的吧。打这个能升级，变强壮。"

白菜："打动物?动物保护协会找来咋办啊?"

菜鸟乙："他们都是坏人变的，比如那个蜗牛就是李等会，死了来这里让咱们打赎罪的。"

菜鸟丙："别胡说，李等会变的是野猪，厉害着呢，那蜗牛好像是陈随便。"听着都晕了，地窖住的白菜当然没听说过李等会是谁？

白菜整整一下午都在烈日下挥汗如雨的殴打着兔子、沙鼠。开始还有点内疚，慢慢时间长了



感觉还挺过瘾。身边的一工友说要回城去陪老婆，以后联系交个朋友，白菜傻了，红着脸问："怎么联系啊？"工友掏出一大哥大塞给白菜："这上面打'/TO 俺名字 你要说的话'就中了。这是诺鸡鸭的，可好使了，还防水。"白菜连连点头，诺诺称是。过了一会尝试给工友打了个电话，嘿，还真通了，又学了一手，感觉今天没白过。

第二章 白菜的浪漫史

第二天白菜已经靠欺负飞猫到了 10 级，感觉在沙漠已经没什么刺激可言，经工友指点，流窜入吹风坡地区作案。哇咧，发现这里的毒石头和自己势均力敌，旗鼓相当，遂使出刚在武士工会学得的最新武功——双倍攻击！给敌人以迎头痛击。

这时不知不觉中爱神的丘比特之箭已经射中了白菜。

"啊。"随着一声尖叫，白菜发现一个可爱的女孩子被毒石头们堵在墙角。光天化日之下，活雷锋在这呢都敢这么猖狂。白菜大喝一声："阿也~贼人哪里跑!"便冲上去英雄救美。毒石头们见突杀入一彪军，稍做抵抗便四散逃命，留下夕阳下的美丽少女和鼻青脸肿的白菜。

什么？你问后来啊？叫桃子的少女和白菜演绎了感人至深的天使爱情故事，生了许许多多改良品种——菜桃，这是后话（15 级后请去找找看鸭嘴兽，干吗？第一次亲密接触呗！）。

第三章 白菜的发达之路

蔬菜王老五一下子成了已婚男人，这变化还真大，首当其冲就是荷包日渐干瘪。昨儿逛商店，桃子突然看着一件礼服两眼放光，然后用水蜜桃般水汪汪的大眼睛看着白菜，看得白菜汗





珠子噼噼啪啪往下掉，怎么感觉就像旧社会三毛路过香肠店的情景啊。不得已只好硬着头皮说："桃子，这衣服我给你买了。""真的么？你太好了，我爱你白菜~kiss！""多少钱啊？""我看看啊，现在 5 折耶，才 9 万~~""……"后来那天晚上，白菜和钱包都一夜没睡，不停的抽搐。

20 级的战士打枪手时越来越费加血的补给品，眼看财政赤字后面一个 0 一个 0 的增加，白菜一拍大腿，用诺鸡鸭手机密聊呼叫一个河南老乡："喂，粉条，我是白菜啊！我想好了，决定跟你做生意了，什么？好好，咱们老地方见，暗号：我爱你家。"

第二天，粉条详细地给白菜介绍了投机倒把的历史、发展与未来，并给与"一份很有前途的职业"的高度评价，同时引见了不少同道中人，其共同特征为三角眼、尖嘴等。说白了，粉条 3 个小时的培训讲座可高度概括为：低价买进高价卖出。会后，白菜交付了 10w 的入会费成了粉条的下线……

其实白菜是个领悟能力很强的人（蔬菜？），在详细了解市场价格最新动态后，便开始了购货计划，听说小布什要打伊拉克，天使市场上步枪立刻脱销，白菜当然也没放过，一口气吃进了 5、6 支，再印上美原产 MM 的标签出售，倒卖军火一下子让白菜找到了感觉。从此市场上从女性时装到黄金钻石，白菜统统不放过。直到上帝下发批文，关于天使世界阿尔丹大陆投机倒把严重影响市场物价，决定进行严打!粉条第一个让 Angel policeman 给抓进了监狱后，白菜才重新跑回去做良民。

"白菜，那边的水晶石好漂亮噢~~""买下来，咱有的是钱，哈哈哈哈。"看咱白菜多幸福啊……即使在天使的世界里，金钱仍是很重要地，提醒想在天使里作奸商的各位看官——商业有风险，投机倒把须谨慎……（25 级前，如果你胆小怕死，就只找枪手和粉色吸盘的麻烦，地图为海滨之湾，不过小心绿蚂蚁）

第四章 Hero是这样炼成的

25 级的白菜已经一改过去的病夫形象，穿着红色高级铠甲威风八面。枪手和诱惑葫芦这种怪物早已不堪一击，野猪李等会实在太厉害，后来才发现国宝熊猫正适合自己。有人曾专门研究过阿尔丹大陆上的熊猫是哪个灵魂变的，得出的结论分为两派，多数人支持是山本五十六，少数人说是黄世仁，不过目前仍在争论中。白菜比较偏向山本派，因为曾见过一只熊猫被包围后，举刀切腹自杀未遂（某玩家：你丫自杀了，经验值我找谁要去?！）。在月宫人的废墟，因为竹子多，所以有大量熊猫活动，白菜在桃子泪汪汪的目送中踏上了征程（旁白：风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还，别了司徒白菜~）。

在一个伸手不见黑夜的五指，小飕风风的吹着，山坡下，山本熊猫和司徒白菜互相对视，高手的对决向来是杀人如草不闻声。一阵刀光剑影之后，山本熊猫吐出 50 两鲜血来，司徒白菜吐了 20 两，白菜获胜，经验值+3%。看着地上的熊猫尸体，白菜啃了口饭团，继续剑客的旅途，但是山本熊猫毕竟生前是黄军司令，来到这里也还有一帮手下。经常熊猫爪一挥，身边的枪手和紫蚂蚁们一拥而上充当炮灰。白菜匹夫之勇如何抵挡，只得作战略性撤退。



"那边的战士，很辛苦么?来组队吧。"白菜猛回头！只见一可爱 mm 向自己招手，身边还有好几个帮 mm 拿包包的人。

"嗯，好啊！"组队后大伙一拥而上，战斗很快演变成了打群架。

虽说群架标准装备是板砖，但对手是阶级敌人，所以白菜手持凶器也无大碍。毛爷爷说的人多力量大，在这里得到充分体现，一片"我砍，我砍，我砍……"声中，山本熊猫被迫投降，所以记得下次出门多叫点朋友一起行动哦，打群架欺负怪物是很爽地（30 级前老老实实打熊猫吧，然后是小乌龟和大鸟。通往弥斯坦之路这张图练级最爽，40 级后再换地方去蚂蚁洞，什么？蚂蚁洞在哪？草原蚂山的右下角出去就是了，记得进那个紫色的星星。）

第五章 研究所的冒险

望着眼前黑洞洞的研究所，一股霉变的气味让在场所有的人都感到很不舒服。满地的死尸和远处传来僵尸的呻吟声，使白菜不由得更紧地握了握剑（导演：卡！场景搞错了，谁把《生化危机 3》的研究所搬过来了，快换过来！OK，重来，3、2、1！）。

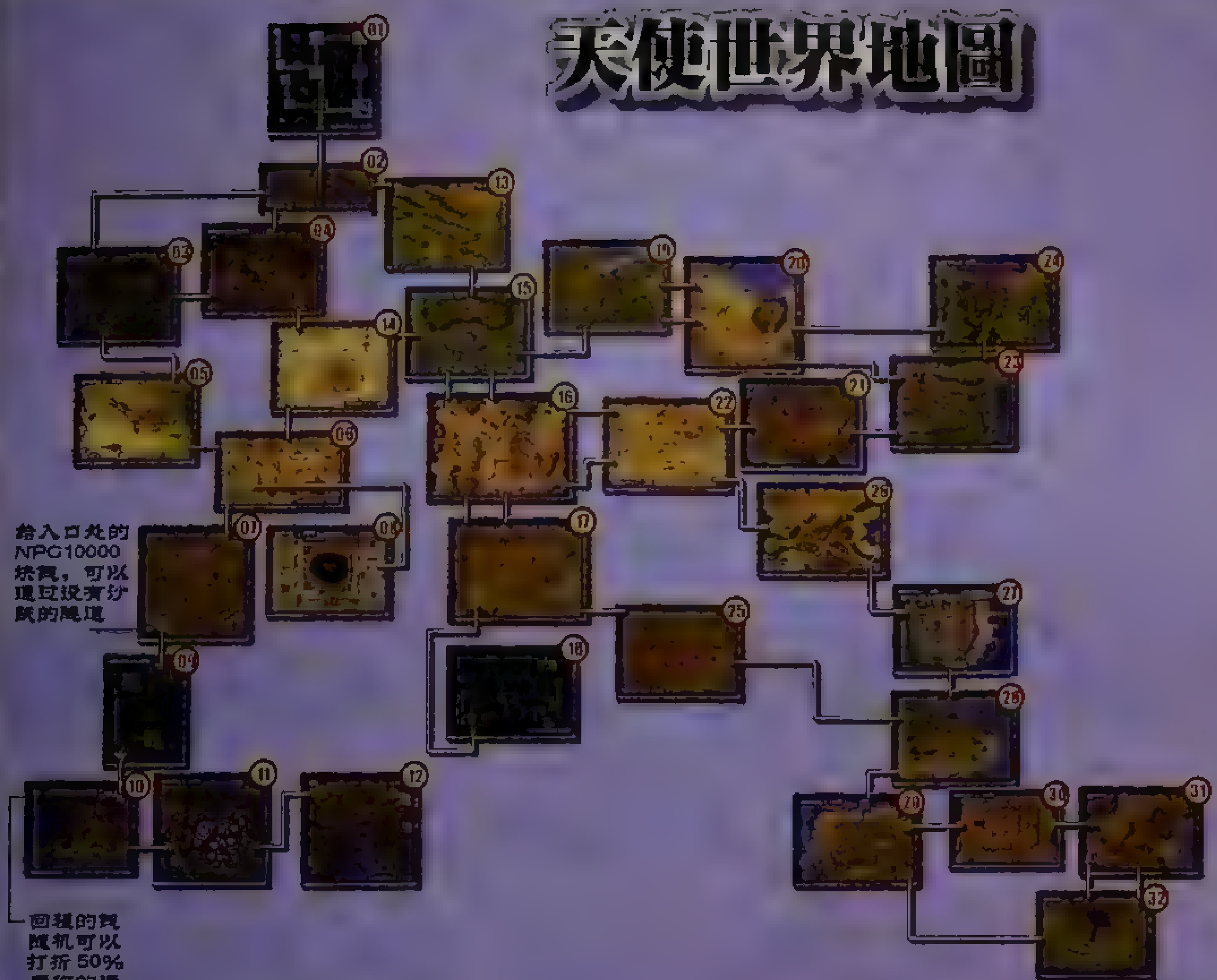
研究所黑森森的，门口只有几个弱智枪手，但里面的怪物错综复杂。所以队伍步步为营，打阵地战。这里白菜终于见到了传说中的武装熊猫，果然与众不同，头戴钢盔突出了神秘的美感。再强的敌人也是纸老虎，再牛的怪物也经不住玩家的群殴。只要坚持这条信念，就不会有问题。当然，在这里的魔窟里，一个人来是很不明智的，草莽英雄的下场是悲哀地~所以，我们要让别人冲在最前面，自己躲在后面拿经验，HO-HO！

自从白菜进入研究所后，一行人整天在黑暗中摸爬滚打，和变异的怪物们殴斗。这天白菜刚撂翻一个蓝色史莱姆，对面正和粉条（刚刚被放出来，据说是表现好，减刑了）肉搏的武装熊猫老大突然开口："这位兄台，怨怨相报何时了，不如化干戈为玉帛，讲和巴！"众人狂倒……当然，最后那位讲道理的熊猫 GG 还是被猛踩一顿（60 级之前，就和朋友在这里组队享受生活吧）。

大团圆

清晨，白菜迷迷糊糊的睁开了眼睛，抬头看到的不是美丽的蓝天，而又变成了地窖的天花板。环顾了四周，仍是和一大堆萝卜白菜躺在一起。一场梦啊！白菜叹道。可是，身边不知道从何时起，躺了一个睡熟的桃子，红扑扑的小脸洋溢着幸福的微笑，白菜心想：做蔬菜挺好。■





(图片提供/天使在线网SA20.com)

白菜的天使生存手册

天国之门[职业与属性]

天使中各种职业你比较喜欢那个呢？

战士：设计上没有太大突破，仍以肉搏为主。不能穿时髦的衣服，只能装备盔甲一类。血多攻击高，组队时的中坚力量，初级玩家推荐使用。

厨师：类似于其他游戏中的魔法师，用各种搞笑的食物攻击敌人，比如皮萨饼等等（浪费食物！）。还可以做出各种好吃的料理，MM们的首选。

技师：怀疑为电脑DIY狂人进化而成，一身金属的味道，手持各种枪械，技能五花八门。可以给别人增加命中率和攻击威力，战斗中属于辅助角色。后期可以制造发条小熊猫，使用玩具熊猫吸引敌人火力，或者怀抱炸弹在敌人身边自爆（巴勒斯坦抵抗组织有熊猫？），乐趣多多的职业。但是枪械需要耗费子弹，相对来说比其他职业更费钱，也比较难练。

裁缝：内测尚未开放

炼金师：内测尚未开放

属性是决定人物成长的重要设定，不同属性每次升级点数增加的项目都不一样，所以属性一定要和职业对口，否则劝你还是重练吧。在建立新人物时的回答将决定你的属性。

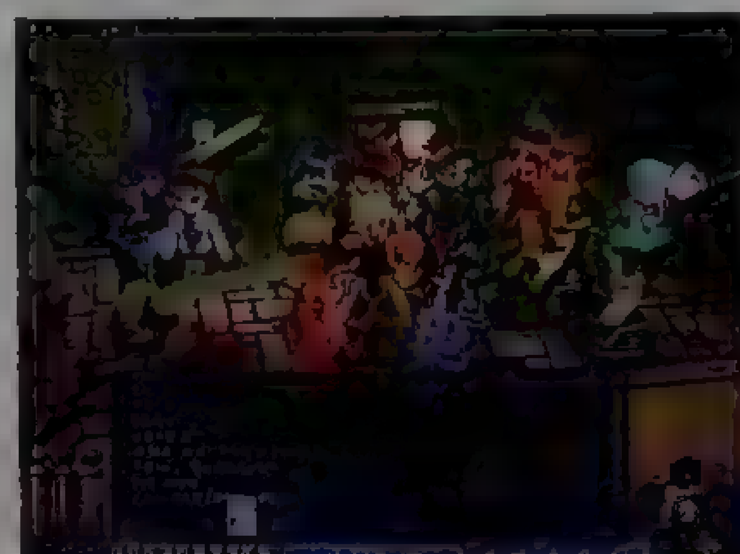
提问：冒险的最终，你期待看见的是？回答：1.魔王（火 雷 土）2.爱人（水 风）

提问：最想制造的东西是？回答：1.飞艇（风 水 雷）2.机器人（火、土）

提问：爱人做的饭很难吃，你会？回答：1.都吃光（风 水 雷）2.去WC呕吐（火 土）

提问：被敌人包围你会如何？回答：1.等朋友来救援（火 风 土）2.寻找突破点（水 雷）

提问：最终追求的是？回答：1.权力（火 雷 土）2.荣誉（风 水）



提问：冒险的伴侣？回答：1.剑（火 风 雷）2.钱（水 土）

提问：藏身地点？回答：1.水下洞穴（火 水）2空中堡垒（风）

提问：冒险需要的品质？回答：1.反应（风 水）2热情（火）

提问：最喜欢的武器？回答：1.刀剑（火）2弓枪（风 水）

提问：制造的武器被坏人夺走了，你会？回答：1.把发明交给英雄（水 雷 土）2.和坏人一起统治世界（火 风）

火属性：力量长得飞快，敏捷和体力其次[推荐为近距离战士属性]

水属性：智力发展最快 其次智慧和体力[推荐厨师使用]

风属性：敏捷比较多[推荐为弓箭手属性，就是远距离武器的战士]

雷属性：智慧加得非常的多 其次智力和敏捷[推荐技师使用]

土属性：血牛~没什么好说的，我看有点小BT[选这个，算一种另类的发展方向]

以上只是个人意见，属性并没有强制规定哪个好。根据属性不同，每个人的成长也不相同，这只是比较公认的选择。

天使之剑[操作与技巧]

密聊：天使中刚刚认识的新朋友后，只需要在对话框内输入"/to 对方的名字 要说的话"就可以密聊。

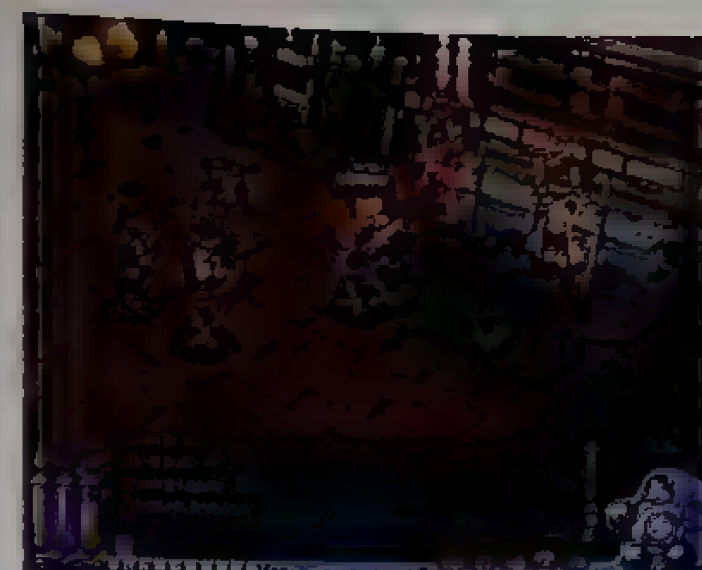
组队：按W键调出组队系统菜单，选择Party项，下方会出现3个小选项，1建立队伍2加入队伍3退出队伍。组队后，在迷你地图上会有队友位置的显示，经验值在一个屏幕内等分。不过因为天使中经验值都按等级的百分比计算，所以无法通过组队由高手带新人练功，这算是一个很公平的设计吧。

人物动作：游戏中可以做出各种动作来增加乐趣，那么请现在按ctrl+1~0试试看。这并不算太大的创新，目前很多游戏中都可以做动作。真正的亮点是选择动作的同时，可以输入该动作调用的语言，比如鞠躬是"对不起"，那么你在游戏里只要说"对不起"，就会自动的给人鞠一个大躬。如果设定得当，你和别人说话时的动作就会非常有趣哦。

摆摊：算是天使里最好玩的系统了，当你的人物达到10级后，用I键弹出物品栏，点击下面的摆摊按钮，输入摆摊时叫卖的语言，比如"弯刀便宜啦只要3万5"，然后选要卖的物品，设定好价格后，你的人物就坐在地上开始自动贩卖。商品会摆在你的面前，购买的人点击地上的商品即可进入购买菜单模式，非常的安全和方便。即使人不在，也可以自动卖东西。白天练功晚上摆摊，是很多玩家的首选。

组合：技师和厨师加入工会可以学到一些技能用于组合。物品栏下方有组合按钮，把组合材料放入，点确定就可以开始。





交易：交易系统同样非常安全，摆摊按钮旁边就是交易按钮。交易时需要确认2次才可以成功交换商品，这基本杜绝了骗子。目前为止还没听谁说交易或者买卖的时候被人骗，看来制作者这方面真的下了一番心思。

神之手谕[简易练功流程]

练功流程以战士为例，出生可选贝尔施洛特城。从左上角出城，1~5级杀蜗牛、兔子、绵羊；5~10级杀沙鼠、明明、飞猫；10~15级杀驼石头（可学龙卷风技能）；15~20级杀诱惑葫芦、枪手；20~30级杀蓝色鲸鱼、蚂蚁、熊猫（25级学暴风雨攻击）；30~40级杀乌龟、大鸟；40~45级蚂蚁洞内蚂蚁；45~60级研究所内不知名怪物。

战士3级可去武士工会学双倍攻击，8级学穿刺攻击，15级龙卷风，25级流星雨，30级空气刃，45级火凤凰（必须去多伦武士行会）。

使徒福音[任务与金钱]

幸运物品：这只是个传说，4叶首宿草、白银骰子和玛瑙这些物品可以增加幸运，打怪物时掉金币和装备几率增高。笔者自己试了试，确实打出了一件女士礼服，不过也有人说根本没用，这个幸运传说到现在都还没证实，只是猜测而已。如果有兴趣，各位可以测试一下。

仓库任务：完成此任务后，物品栏可以扩为两栏。先前往贝城银行，找到NPC接下拜伦的任务，然后前往贝城左边漩涡，传送至A地图，A地图左下角漩涡传至B地图，B地图左下角漩涡传至C地图，出漩涡后拜伦就在附近，和他对话，他会让你去杀山贼。山贼就在这张地图中央的山顶，杀个来回再去找拜伦，会得到一个物品，拿回去给银行的NPC看就可以完成任务。

打工小任务：在很多商店里都有种卖东西前要说点话的NPC，不停的与他对话，他就会交给你任务。一般都是搜集某些东西，比如贝城水果摊老板让你搜集10个新鲜的西红柿。完成任务后都有很多钱拿呢，所以捡到的东西不要乱丢，说不定就有哪个任务需要。

[贝尔施洛特]

武器商塔米伦	5个白银、铁、铅
服饰店贝尔伯	5个尼龙、羊毛、棉花
西餐厅玛丽夫人	5个玉米、土豆、大麦
料理师工会长	5个糖浆、醋、西纳蒙粉、毛
广场水果商安德尔	收集5个新鲜的西红柿（可无限解）

[安特洛尔]

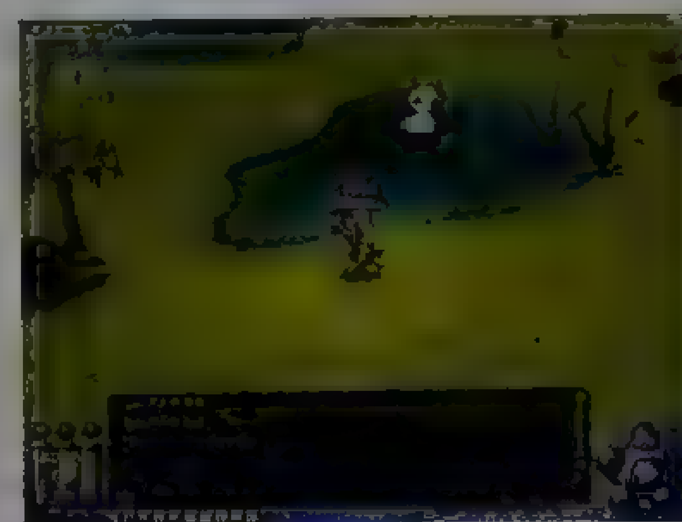
服饰店萨布里娜	5个亚麻、丝绸、羊皮
杂货店阿什塔	5个蓝宝石、紫水晶、彩虹石
西餐厅林恩	5个干肉、酸辣粉、竹笋
料理师工会长（8级厨师升级任务）	杀35只玛米奇（兰色的鸟）
左面出口旁马斯	收集10把生锈的匕首（可无限解）

[特兰多尔]

武器商贾托	5个木头、铜、铁
杂货店戈雷	5个陨石、黏土、水晶灰
西餐厅西奇	5个莴苣、蛋、面粉
料理师工会长	5个芝麻油、黄油、红糖

天使后记

总体来说，《天使》还算一款比较不错的网络游戏，可爱轻松的游戏过程，靓丽的画面加上很有特色的娱乐系统，都让沉迷在打打杀杀中的玩家眼前一亮。但是它也有韩国游戏的通病，就是游戏没做完就急着推出，很多功能不完善。相对来说，老美做游戏就很精细，宁肯跳票也不拿半成品出来应付玩家，这点韩国游戏公司实在可恶。还有内测期间出现的各种问题，包括多次玩家人物资料混乱，遭遇修改和外挂，公司却迟迟不作出反应，汉化到公开内测时才真正完成……这些问题，说明代理公司在处理突发事件上缺乏经验。所以，对于《天使》这款游戏能否真正取得好的市场反馈，我们还要拭目以待。■



四种族揭密

最强的战士之道 布坎族

布坎族是这个世界上天生的战士，他们拥有无可比拟的强大力量及钢铁一般的意志。布坎族人的体内蕴涵着不可思议的爆发力，但是在魔法和智慧上就相对不足，因此要想成为一名优秀的布坎族战士，一定要发挥自己的优势，选择明确的道路——做最强的战士，而不是在攻击系的黑魔法或回复系的白魔法上与别族一争高下，那样只会得不偿失。记住，发挥自己天生的钢铁力量，才是布坎族的最强之道。

当你出生在拉格拉米亚广场之后，可以围着广场跑一圈，找到四个角上相应的药水和装备商，看看布坎族的专属武器装备需要哪种属性才能穿着，之后，就可以打开你的物品栏，拿



起斧子出去升级升属性了。

走过广场上方的桥，来到一片河滩，这里有大量的盔甲鼠、狼、白老虎、拉达怪和甲蟹出没，它们的等级不高，危险性不大，对于新手来说非常好对付，只要小心不被围攻，布坎族战士完全可以不吃血药而一口气升到5级。因为每次升级都会补满HP和MP，所以经常注意跑动进攻，就是省血的最好方法。

需要注意的是，每次升级你都会得到3点分配点数，这个点数不但可以加在属性上，同时也可以加在你的技能上，初期一般是升级属性，可能看不出有什么问题，但是当你5级之后，可以提升技能等级时你就明白了，这个点数给得实在是太少太少了，并不是所有的属性和技能都可以在一次升级后得到加强。从此之后，你就要明确自己的修炼道路，专注于一二种属性的加强，否则日后发现问题再想改也晚了。

布坎族主要加力量和体质，因为日后布坎的重装铠甲和兵器都是需要有一定的力量才能拿得起，而体质对于这种近身肉搏型的战士也是很重要的，布坎天生的防御力不是很高，在你没打到好装备之前，要注意适当加一点体质。技能方面，5级布坎可以发展的技能就精通剑术和精通斧术，没什么可挑的，习惯用哪样就加哪个吧。攻击力提升后，攻击的频率也会加快，命中率有所改善，身为战士有这几点长处也就够了。

当你感到拉达怪和甲蟹已经拿不到什么经验时，可以找海蝎和克梅罗怪来打，同时还可以打到一些装备。不过，这些怪物的凶狠程度比盔甲鼠和狼要高得多，而且还是成群结队的，所以杀之前，一定记得多带些药水。布坎

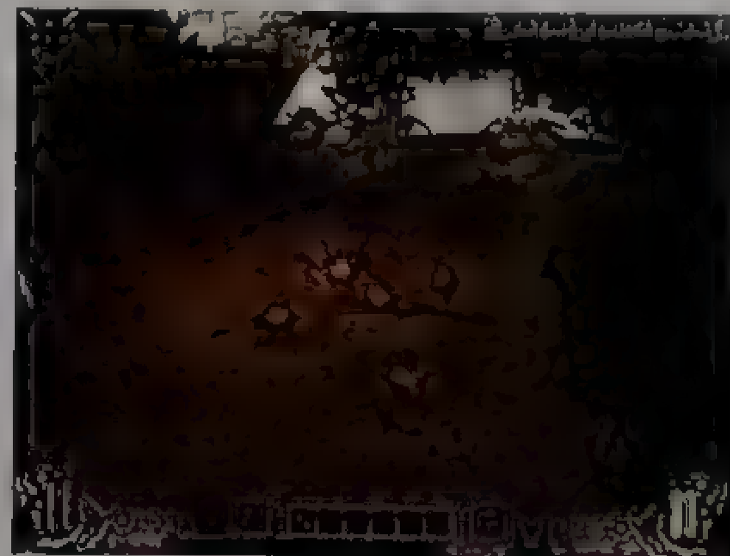


的HP不差，基本上一对一单挑是没问题，但是被围攻就不好说了，毕竟双拳难敌四手，猛虎也架不住群狼。

为了能够升得快，又不危险，10级后最好和同伴组队出击，彼此间有照应，打克梅罗怪也没问题。《混乱冒险》的组队分经验方式，比较特别，基本上是谁打的多，得经验就多，有时伤害超过80%会获得全额的经验，而同组队员的每次攻击也都会得到一定的经验奖励，想坐等着分经验，那是绝对行不通的，不参与战斗的人，就不会获得任何经验，因此，组队之后，只有合击怪物才能令全组队员都有收获，虽然这样会比单人杀死怪物的经验少，但是面对巨大而又危险的怪物群，单挑并不是什么好主意。

15级后，可以去废墟门口打蛇、鳄蜥、猴和格兰林怪，据说格兰林怪会掉蓝水晶剑，但是笔者运气差，至今都没有打到。在这里可以一直升到30级。分配的点数，还是力量、体质、精通这么几项，需要注意的是，习惯用斧的要以提升力量为重点，斧的攻击力强，力量提升越高，越能发挥出布坎族那浑厚威猛的一击必杀，而且高级战斧也有力量的要求，要想提起它来，力量也是必须的；习惯用剑的人可以多加体质，剑的攻击力相对斧来说稍弱一点，但是胜在攻击频率高，提升体质后大剑更是耐打，而且以后还会打到非常棒的剑，如蓝水晶剑、音速剑、绿水晶剑、红水晶剑、叶之剑，速度都非常快，所以现在也有很多人都放弃用斧而改用剑了。

这里要特别提一点，玩《混乱冒险》最大的好处就是，你可以反复修改人物的发展道路，不



用担心加错的点会找不回来，因为有专门NPC可以帮你将加错的点数洗掉，然后重新分配。这对于那些喜欢尝试不同特性人物的玩家来说，是非常棒的设计。以前我们经常练着练着发现自己的发展方向不对了，为了得到一个超强的人物，不得已只好删掉重来，白白浪费了很多心血。而在《混乱冒险》中，你完全没必要删除角色，只要准备足够的钱，然后到广场下面的医务室补给所里找穿金色铠甲的警备所长，就可以获得重新分配点数的机会。利用这个设定，很多战士还巧妙地穿上了有智慧要求的斗篷！可见，这洗点的学问有多大了！

30~40级时，可以尝试挑战海岛上的怪物了，不过有的怪也会远程魔法，还是那句话，打不过记得多跑动，不要以为战士就该在前面硬扛着。到了这个阶段，布坎族战士的技能中，有“开山斩”与“回旋斩”两种，若玩家习惯用斧，建议提升开山斩，习惯用剑的话则提升回旋斩。差不多40级左右的时候，你基本上已经算合格的布坎族战士了，可以开始着手寻找自己种族的专用配备——奇诺套装了。《混乱冒险》中，各种族的高级专用装是在商店中买不到的，必



须自己去打，不过若是你打到了别的种族的高级装备，也可以拿着它找广场上穿黑衣服的人交换。持有这些种族专用装备的敌人，大多躲在地下城深处，或离城镇相当遥远的地方。能力越强的敌人，就持有越强的装备，相对越危险的地方，获得超强装备的机会也越大。目前游戏中有两座地下城，怪物们的强弱是按照地下城的深度来排布的，越往深层便会遇到越强的怪物，虽然说得到更强的装备是每个人的梦想，但是如果一不留神而失手在地下城中还是得不偿失的，所以建议40级出头的玩家最好直接出钱跟其他玩家买套装，价格4W左右，也不是很贵。

到了50级穿上奇诺全套就可以去地下2打了，在这里可以练到60级，另外可以打到与奇诺同等级的装备和60~70的装备。现在，你已经从新手成长为一名优秀的布坎战士了，以后的道路，就由自己去掌握吧。

天才的魔法师 凯利顿



与天生的布坎族战士一样，凯利顿族也是天生的魔法师，他们有着与生俱来的魔法修习资质，攻击魔法的威力相当强，无人能比。与布坎一样，1~10级杀盔甲鼠、狼、拉达怪、白老虎和甲蟹，此时怪物的等级不高，所以站定了打也没什么危险，但是对于魔法师来说，一定要记得游击战的精髓，毕竟体质不象布坎那么强，一不留神被怪物包围，那结果只能是你成为怪物的活靶子。

凯利顿升级后，首先要提升的是魔法技能等级，初期有3种魔法可以用，而且加点后等级都会同时提升，所以不用挑，个人感觉比较好用的是火球，可以同时打出很多发，而且后期的火系魔也都是群攻的，打出来的效果也很好看。属性加点，建议先智慧后力量。智慧决定了你的MP值的高低，这关系到你使用魔法的次数，因为魔法技能等级越高消耗的法力也越大，MP不足往往会在奋战中遇到无法施放魔法的尴尬时刻，所以要尽量多加智慧，而力量则决定了魔法师能否穿上高级装备，对于防御力低生命力少的凯利顿来说，精良的盔甲也是必不可少的。

10~15级杀海蝎和克梅罗怪，同时也可以锻炼一下游击战的能力，因为是可以远程攻击的职业，凯利顿一旦拥有了强大的魔法，就会比其他种族升级要更容易，你可以站在远处施放魔法，同时利用周边的地形，阻挡怪物们冲向你，这样在它们摸到你之前，就会咽下最后一口气了。这也是很多法师在这个阶段，选择单挑怪物的原因。不过，与其他玩家组队，还是会更安全些，你只要站在战士身后不停地用魔法轰，最后得的经验也绝对不少，毕竟凯利顿的魔法攻击是很强大的。建议组队时尽量选择等级比你高的战士来组，这样即使越级杀怪也不怕，精湛的游击战术是凯利顿生存的保障，一定切记。

这个时候升级加点依然是智慧、力量、魔法这三样，这里不建议提升体质，因为虽然凯利顿的生命力较低、不耐打，但与其浪费分配点数在体质上，不如将魔法技能中的魔法盾等级提升，依靠魔法来补足这方面的弱点。

20~30级，照样在废墟门口打蛇、鳄蜥、猴和格兰林怪，另外记得在出发去危险区域前，多多地购入蓝色药水，以备不时之需。在这方面，凯利顿大概是最费钱的种族了，因为体质差血少，红色药水不能少，而魔法方面消耗也很大，所以蓝色药水带的更多，布坎只要带红水就可以了，而凯利顿往往满包袱都是水～呵呵，不过在任何的游戏里魔法师都是费钱的职业，所以也没什么可挑的。

30级后的凯利顿基本上已经是一名合格的魔法师了，40级后便可以开始寻找属于自己种族的专属装备。这个时期的点数分配依然以智慧为主，魔法技能方面，则要选择相对较强的或是惯用的法术系来精通，精通之后就专注向这个系列的高阶魔法上发展，这样威力会更强。精炼一系的魔法，是成就伟大魔法师的捷径。



四种族揭秘

四种族揭秘

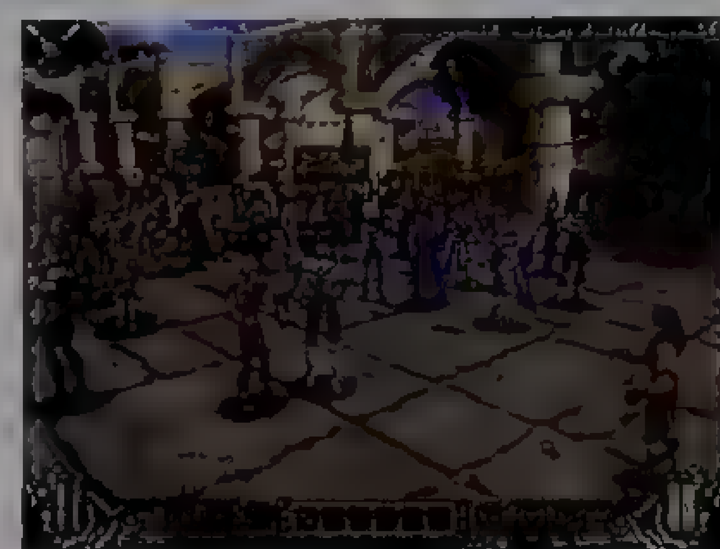
混乱世界的神射手 人类

在混乱的世界里，人类是个特别的存在。除了学习能力卓越之外，没有特别的长处和弱点，属于中庸的种族，先天的不足，导致他们成为非常难练的角色。10级之前的人类，非常脆弱，攻击力低，防御力低，需要时刻不停的跑动进攻，否则很容易被怪物打倒，所以前期最难练。与凯利顿天生的魔法伤害不同，人类使用的是科技产物的枪支，这类武器需要消耗大量的电力，所以一开始时，就需要购买足够多的电池，否则电力用光后，就会完全处于挨打的境地了。同时，升级后也要尽量多加敏捷，体质和力量则居其次。5级时只有一个技能"射击术"可升，所以可以把其余点数平均地分配在敏捷和体质上，力量只加到装备所需的范围即可。

10~15级打白老虎、海蝎子，因为体质差所以尽量不要贸然挑战更厉害的怪物，老老实实按部就班的升级，不要盲目跟着别人往危险的地方跑。人类的枪支攻击力不差，但是攻击速度慢，所以一旦跑到怪物堆里，你就很难保证不会死回城去。值得注意的是15级的电子盾，初期作用不大，但是后期却有意想不到的效果，所以一定要尽量提升。

15~40可以去失落城堡杀猴子、地狱蛇、鳄蜥、格兰林怪，只要有耐心，升级也是很快的。20级后可以学宝石加工技能了，如果你不想当商人就不用加多，只升一级就够了。30级之后要全面发展体质，因为其后的怪都非常凶悍，稍一不小心都有可能丧命，更何况人类又是这么一副弱不禁风的身子骨。

40级穿了强化一套之后，可以去贼卡顿地窟1层杀蜘蛛、乌龟、格伦怪、独眼怪、三叉哈波……等等。人类在地下城中的战斗，时时刻刻充满着危险，因为相对防御力低，所以务必记得先开电子盾，然后游击战，万万不能停，因为怪多，经常有人被围后遭秒杀。在地下城里面也有商人，战斗的间隙，可以多往那里跑跑，补充药水和电池，一有怪围过来就可以一边狂喝水，一边脚底抹油，开溜啦。50级学的连射，对人类来说是大救星，攻击威力将明显提升，有了它，以后的路就好走一些了。



与众不同的精灵 耶蒂亚

耶蒂亚族在混乱的世界中，似乎是最不起眼的一个。因为设定是爱好和平的种族，所以他们所精通的魔法都是防御系和辅助系，与凯利顿相比，在魔法攻击上差了很大一截，虽然也有攻击的魔法，但都不是很强。所以，这个绿色的精灵族，自诞生起就被限定为战士的跟班，初期也是非常难练，完全靠魔法攻击，需要消耗大批的蓝水，但是又没有人类那样的攻击力，实在是很痛苦。

不过，耶蒂亚也有其自身的优势，比如5级时就拥有治疗的能力，省掉了红水的开销，同时，也是战士们最喜欢组的一个种族，平时抢不到多少经验，危机时刻还可以加加血，实在是难得的伙伴啊。



耶蒂亚升级之后，主要是加智慧、召唤和恢复术，力量只要加到可以穿上装备就可以了，体质可以少加，不是战斗型职业，也没必要总冲到前面去，更何况还会自己治疗。平时只要带足补充魔法的蓝色药水，以防魔法耗尽，然后就可以出门去找布坎或人类战士组队了。练级的方法就是在战士身后捡漏，虽然累了点，但是总比自己单P要安全。

因为需要经常的组队，所以耶蒂亚被公认为天生的领导者，统御力的数值越高，领导队友的能力也越强，队伍也越容易发挥出超水平的战斗力。因此对于耶蒂亚族来说，统御力数值是必不可少的。

40级之后，对于耶蒂亚来说是一个分界点，已经告别了步步危机的新人时代，开始进入飞速发展的强者时代了。这个时候，差不多可以开始准备寻找各种族的专用配备了。这个阶段的魔法技能，仍以恢复为主，增强攻击力和防御力的辅助魔法也要增强，至于攻击魔法可放在次要位置。50级左右，组队在地下城中练级和战斗都是游刃有余的，此时的耶蒂亚也真正成为一支队伍的灵魂，相对以前的艰辛，以后的道路，就是一条非常平坦的路了，毕竟努力和辛苦也是值得。■

公会与攻城特报

公会系统亮相

《混乱冒险》即将开放的公会系统，将减少种族间的隔阂，使玩家们可以更和睦地相处，形成一个互相帮助的团体，使混乱的世界也略微有了些秩序，不会再象现在这样分兵演练，相信继公会开放之后，有组织的大规模公会战和攻城战，也将很快展开。《混乱冒险》的公会系统，设计严谨，功能也比较强大。所有公会组织都由一个公会长、一个副公会长以及若干公员组成。在公会成立后，所有角色的ID上方都会出现所属公会的名称，角色脚下也会出现紫色光圈，便于玩家辨识。

在指令方面，公会长将有管理其会员的权限，包含批准会员加入、废除会员、指派副会长等等指令。而所有公会成员都可以进行公会情报的查询，也有脱离公会的权利。另外，为了方便公会内成员的交流，公会将设有专用的谈话频道。除了增加游戏内玩家与玩家间的团队情感和互动性，建立公会将大幅增加游戏的多元性，游戏也将陆续增加和开放新的功能，如公会战、攻城战等等，这些都是需要先加入公会才可以享受到的乐趣哦。

诱人的攻城战

相信很多玩家都曾在2D网游，如《龙族》、《传奇》中打过国战，对那种人山人海的场面也颇为赞叹，但是有谁体验过全3D的攻城战吗？似乎到现在也还没有吧。那么现在，就让《混乱冒险》来告诉我们3D攻城战是个什么样子吧。对此，可能很多玩家都在担心，身处一个完全3D的场景之中，要想打好攻城战，那需要考虑的东西实在太多了，诸如视角的转动、攻击的方位、人员的部署等等，都成问题，而且每个玩家在行动时，也要时刻注意周围的地形，不但要顾及到前后左右的情况，就连上下这两个方向，也变得危险起来，兴许敌人就躲在某个被物体遮挡的死角里，伺机给与偷袭呢……其实，越是有难度，这样的攻城才会越有趣，想想那种绝对真实刺激的场面，无数人在你的周围砍杀着，火光和魔法从前后左右、上上下下飞来，各种武器的碰撞闪出瞬间的火花，这种逼真的临场感绝对会让你热血沸腾，直呼过瘾的。

赢得比赛的要素

想要赢得这座城池，也不是简单的事，一旦攻城战的号角声响起，玩家就要严阵以待。这座城堡玩家平常都可以来，但在攻城战时，整个场景将有极大的不同。平常时间，进去只会看到夏隆兵团的各个单位，但不会主动攻击，一旦攻城战开始，城门就会立即关闭，并在靠近城门附近出现一批强悍的守门人，城池四周还会出现6座守护塔，对进攻者施放攻击闪电！如此严密的防守，就算练到顶级的人也绝对不可能一个人闯关，所以攻城战绝对需要一群志同道合的朋友共同完成。而且游戏设定，唯有公会的人可以夺取水晶，取得城堡的控制权。因此组织公会，号召伙伴，也是必须的。

攻城的步骤如下：玩家首先须将城池附近的守护塔全部打掉，令城门开启，之后进去挑战城堡守卫，如果已经有一个公会具有城堡资格，则其他公会还必须向该公会发起挑战，由于攻城采用的是积分制，所以积分高者为胜，但这些积分必须在玩家打倒城堡领主或是公会长后拿到黄水晶才能激活，因此争夺堡主的黄水晶，也成为攻城战中非常重要的一个关键点，另外攻城时间设定为一小时（真实时间），玩家必须在此时间内完成攻城，否则视为失败。

享受丰富的胜利果实

攻陷城堡之后，占领一方的公会将完全掌控城堡的税收，同时将保证公会成员在城堡内不会受到攻击，但是成员们却可以打城堡中的守卫练功，打不还手、骂不还口，可谓最佳的练功靶子。此外，公会还可以购买佣兵和守城塔，加固城堡，提升守卫的战力。最重要的一点是，在城堡附近的生物，城堡主人也可以自由调整他们的战力，方便练功或抵御外敌，全靠个人而定。■

魔力宝贝 7 小时生死时速

维格亚村任务全纪录



文/MagiC!

七小时!”安得鲁·斯图亚特叫道,他一不留神压了张大牌,“不过,不算掉线、死机、停电、点卡用光等意外事故。”

“都算在内!”费雷亚·福格一边回答一边继续打牌。

“哪怕受伤、乱敌、被偷袭、没有打卡时间或者进不去流星山?”安得鲁·斯图亚特嚷着说。

“这一切都算上!”费雷亚·福格回答。

“7 小时换 4 只一级螳螂?”

“对!”

——以上文字改编自《80 天环游地球》

公元 2002 年 8 月 7 日早 9:00

今天好不容易有空玩《魔力宝贝》,刚登上没多长时间却看到 GM 公告说 10 点要停机维护,偶晕……过了一会,又看到公告上说明天 9:30 到 16.30 有什么维村活动?到主页上一看,我的天!奖品居然是 4 只种类不同的 1 级“肥”螳螂!而且,还有死灰螳螂!!难道网星终于想明白了慈悲为本的道理?不过嘛,根据以往的经验,奖品的丰厚程度和任务的难度总是成正比的,而且,网站上也没有提前公布这个任务。那样的话……我简直有点不敢想了。管他呢,只要不是上天入地就一定要完成,死灰螳螂等着我呀,55555~



8 月 8 日早 9:30 分

昨晚的梦里满是死灰螳螂的影子,今天特意提前上线赶奔维村。这时的村里,早已经人山人海了,大家都围在村口的近海守卫跟前接任务。不过,和他对话之后,还没看到螳螂,我的脸已呈死灰状了。原来,近海守卫需要一只 20 级的黄金树精。这任务听起来简单,但事实上却很难做到,因为这需要先到流星山去拿快枯死的树精,练到 20 后再去换 1 级的黄金树精,最重要的是,只有不到 7 小时的时间,却要练两只 20 级的树精!!看来,“天上不会掉馅饼”真是永远的真理。

在经过了一分钟的思想斗争之后,我决定参加活动,当然也早做好了失败的准备。这时在村里已经有人开始卖黄金树精了(可见有人对练一个 20 级树精没什么自信),不过价钱也是惊人——6 万一个。我并不打算买那东西,买了也就失去任务的意义了(其实是没钱,6 万啊!)。这时我用的人物是小号,32 级的封印,所以我很快就找到了几个要组队的朋友,一起向流星山进发了!

10:00

在路上,组队的朋友们普遍对于完成任务不报任何希望,有两个甚至是想直接拿树精去卖钱的,根本就没想自己练。不过,到了山丘的入口大家都傻眼了,现在是游戏中的白天时分,山丘根本就进不去!此时,山丘的入口处已经聚集了大量的玩家,大家对任务的难度普遍表示了愤慨,但却还都在这里等待着。看来,都不甘心呀。

10:43

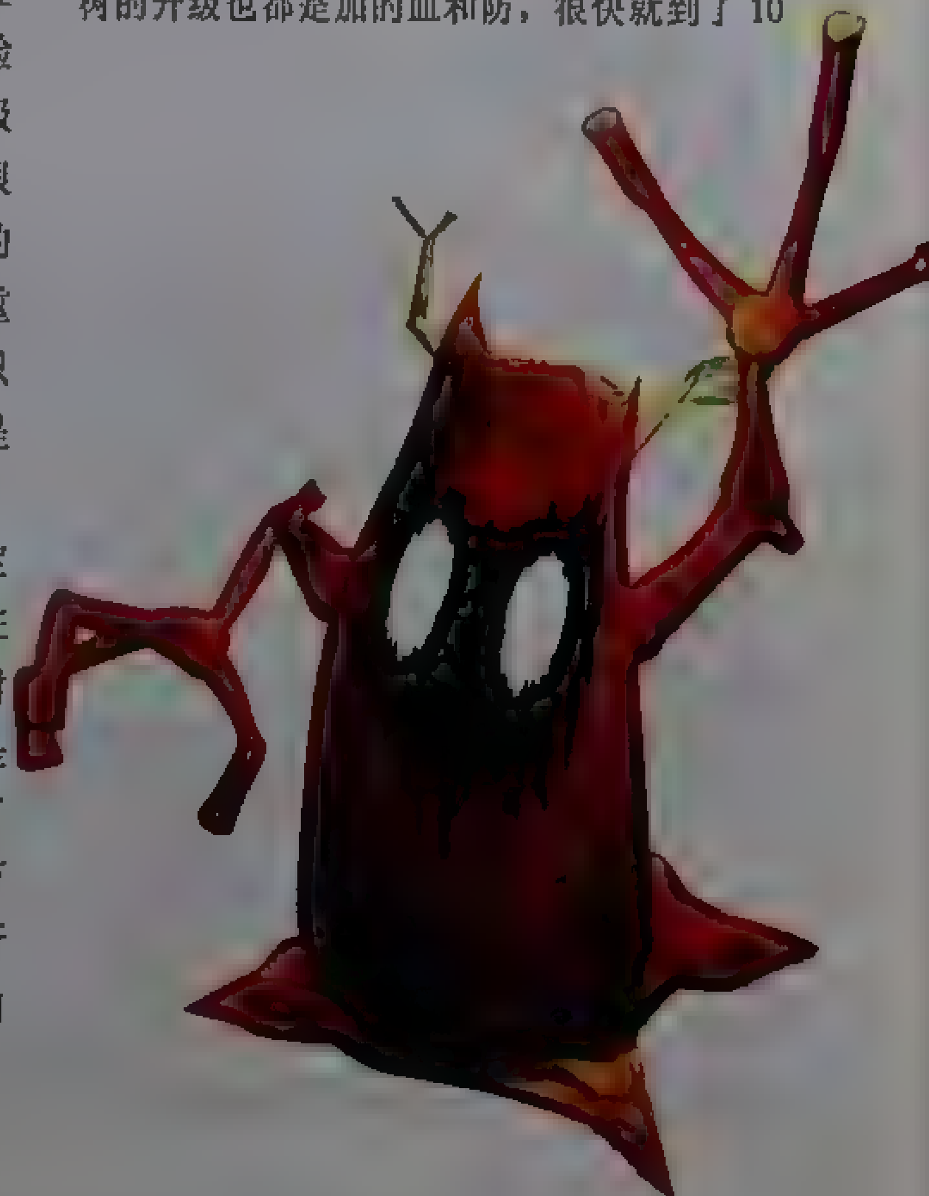
魔力可爱的天空终于黑了下来,欧莎也终于出现在了山口。经过 40 分钟的苦苦等待,此时大家心情更显沉重,有些 MM 甚至开始嚎啕大哭了。流星山里面的路变态的长,穿山越岭好不容易走到了饲养师之家买到了快枯死的树精,不过一看时间……

11:15

此时我已经换成 50 级的弓箭手,并且到圣村给树学了吸血,又去维村学了圣盾。一路山上比较顺利,树到了 3 级。

11:28

一切就绪,正式打卡到奇丽村口开始练级。这时我的打卡时间很充裕,有 3 小时 50 分。练级一开始还算顺利,都是打些火焰鼠、小恶魔之类的,基本上不用树打,一个乱射就都解决了。树的升级也都是加的血和防,很快就到了 10





级。一到 10 级就马不停蹄的去打螳螂,可是没想到第一仗就被偷袭,螳螂打树一次 111 的血,没等第 2 回合树就挂了。幸好是白伤,实在不想回城,就只能用药撑着。过了半小时又一次偷袭,这次白伤终于变成了红伤,不回去是不行了。回城一看,城里就好像开了植树造林会,满大街卖树的~昏倒!

1:20

根据我的计算如果能在 1.45 之前练到 20 级,那还有时间练下一只,而这时树已经快 19 级了,正好天也黑了下来,可以去流星山换黄金树,这也是唯一的进山机会了。进山之后一边走一边练级,到了饲养师之家还差 1W 经验左右就 20 级了。于是也就在门口开始练,还好这里都是 18~20 级的怪物很快就升级。不过,当我去和饲养师换黄金树的时候,意想不到的事情发生了。他居然不理我!这时我才想到,只有宠物系的才能换到树,而我现在是弓箭手!!当时的感觉好象一切都完了!无奈的我正准备登出游戏时,突然进来了两个封印师,尽管我很怕被骗,但还是求他们帮我换树,毕竟如果不这样我就全完了。没想到他们很痛快就帮了我,看来魔力里还是好人多啊!!感激!! ^-^



2:00

到目前为止,我还有 2 小时 8 分钟打卡时间,没别的办法只能拼命练级了。但又一个问题摆在了我的面前,我快没钱了。由于疯狂的传送、买药水,现在我身上只有 2500 块钱了。这下可好,不但要练级还要卖石头,任务更艰难了,其间树又死了一次,黄伤。

3:50

再有不到一个小时活动就要结束了,这时树也到 19 级了,但是打卡时间也用完了,到 20 级还有 3W 经验,10 分钟就要打 1W 经验,这时候我决定去风洞练功。可没想到打了没 5 分钟,只听喀嚓一声,我的超强阻击弓耐久只剩 15 了,还要坚持 25 分钟,我已经开始抓狂了。

4:25

就差 3000 经验了!但这时怪物却是出奇的少总是一个一个来!

4:30

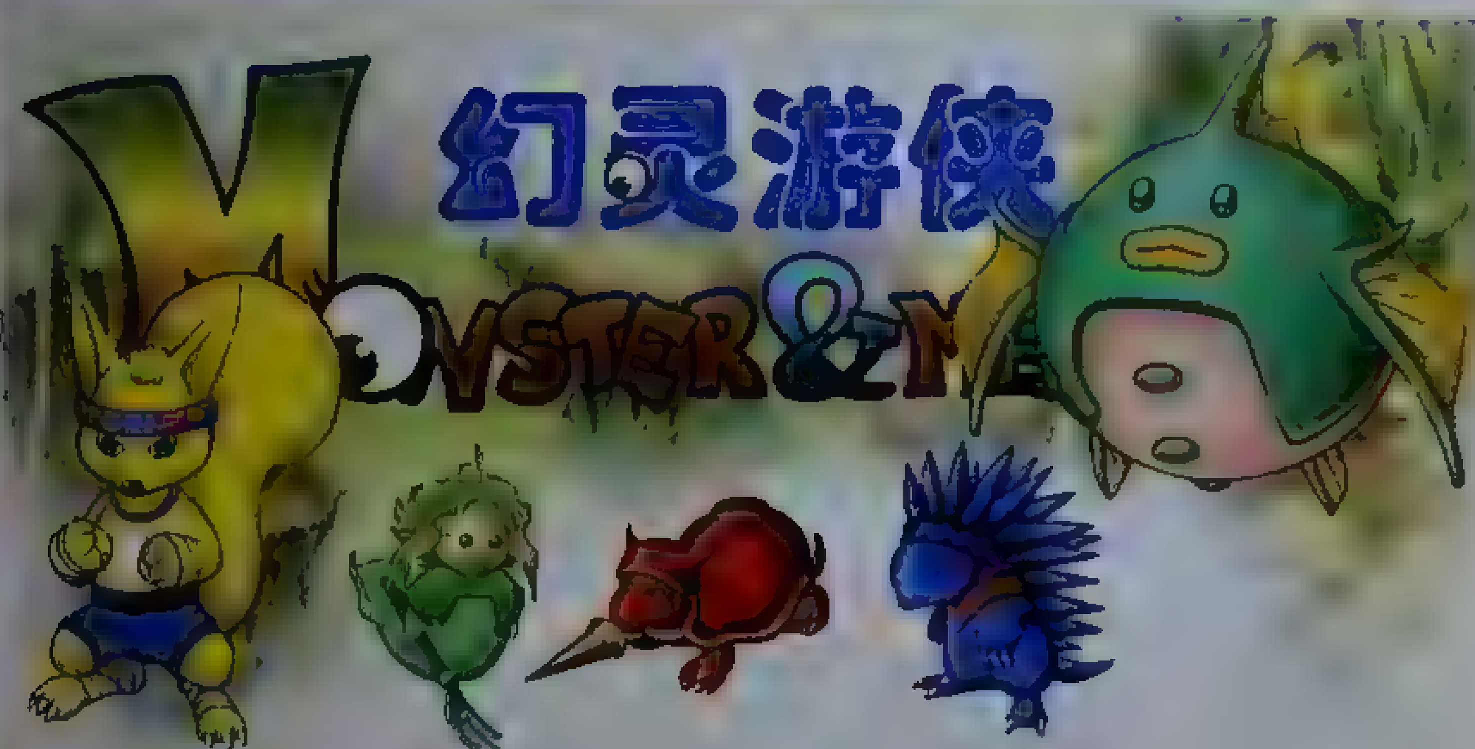
还差 1000 经验了,已经到了活动结束的时间,我的心都停止了跳动,但却始终没有看到结束活动的公告。这时我才突然想起,以前为了上学不迟到,经常把表向后拨 5 分钟。难道……

当我走出维村村口的时候,感觉阳光是那么的明媚,灰螳螂真好看啊!这次活动,我一共吃面包 5 个,都是 100 魔力的;喝 100 血的药水 1 组,75 血的药水无数;花钱无法统计,反正到最后身上还剩 39 块钱,还没我的级别高;武器耐久度还剩 7。当我拿到螳螂后 30 秒,活动宣告结束了。

一切都结束了,只有生活还在继续……我带着我的螳螂,美滋地走在法兰城的街道上,要不是因为付出了那么大的努力,又怎能体会现在激动的心情呢,我想,下次魔力活动,我大概也会毫不犹豫地去参加吧。■



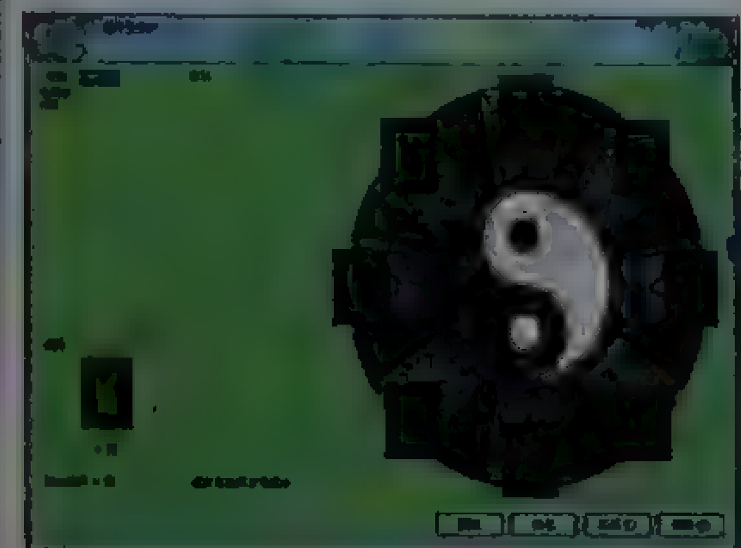
《幻灵游侠》宠物锻造攻略



看了不少《幻灵游侠》(以下简称“幻灵”)“乾坤五行炉”炼化方面的文章,发现关于宠物炼化少有提及,即使有也多半浅尝辄止。宠物在“幻灵”中对主人练级起着至关重要的作用,玩家经常会碰到宠物属性点与己不合,在这种情况下修炼,那种感觉只能用“吐血”来形容。而有了“乾坤五行炉”后,只要你愿意,完全可以按自己意愿去改变宠物属性点,使之最大限度地配合自己。这样培养的宠物最后可以将其属性点还原到本来面目。下面就说说笔者炼化宠物方面的一些心得,与大家交流。

讲解正题前,先了解一下“乾坤五行炉”的原理和构造。

“乾坤五行炉”的原理是:世间万物都由金、木、水、火、土五种元素组成。放入“乾坤五行炉”的东西,都会被还原成这五种基本元素并重新组合,生成新物品。从这可以看出,“乾坤五行炉”并不增加物品属性点,所做的只是将属性点重新分配。因而如果某一方面的属性点增加,必然导致其他属性点降低,以此保证物品总点数不变。



要了解炼化还要知道“五行炉”的构造。

“五行炉”的构造

从图中我们可以看到,八卦卦象分:乾、兑、离、震、巽、坎、艮、坤。同时我们还要了解一下五行的基本知识,包括金、木、水、火、土。它们分别对应:乾、兑属金;坤、艮属土;震、巽属木;坎属水;离属火。根据五行不难将八卦生克关系总结出来。

与此对应,“幻灵”所有的物品都有各自的五行属性。下面这张表格可以消楚地了解各物品属性(人物属性不在本文范围,忽略)。

[illegible]	水	[illegible]	金	木	土
装备种类	鞋子	武器	防具	饰物(身)	饰物(头)
宠物属性	敏捷	攻击	防御		血

了解这些常识就可以进入正题:通过炼化来提升宠物属性点。为了让玩家更直观地了解如何炼化,下面通过一个实例来说明。

以一只800级“欢欢熊”作主练物品。这只“欢欢熊”的三围分配为:攻1186、防1224、敏1676。目前“幻灵”中练“防人”(就是玩家将人物属性点大部分都加到防御项目)的不少。对于“防人”来说这只“欢欢熊”的“敏”达到1676,明显偏高,攻击也不尽人意(当然对于800级的“欢欢熊”来说,这样的三围已很不错)。在这种情况下,如果想在战斗中与其合击,过去只能靠装备来提高主人的“敏”,但就算所有最好的加“敏”装备都放到身上,你也不可能跟得上宠物的速度。因而对于“防人”来说,跟这只“欢欢熊”一起战斗是无比的痛苦。

在“乾坤五行炉”推出后,我们就可以通过炼化来降低“欢欢熊”的“敏”,同时相应增加“攻”和“防”的属性点。我们因此可以拿一件加“攻20、防420”的“乾坤魔仪铠”来试试。

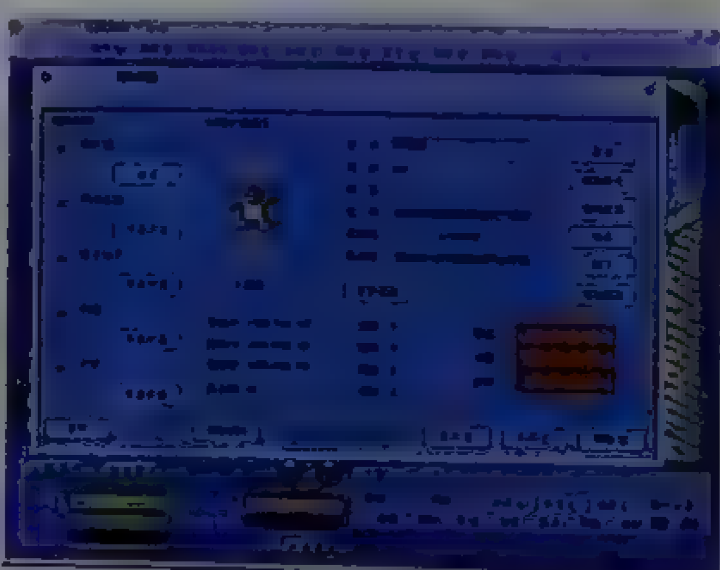
由于“乾坤五行炉”是根据五行相克来工作,因而炼化时物品的摆放位置和所处地图都会影响到最终效果。“欢欢熊”是火属性宠物,防具属金,而我们要加强的“防”是属金。根据各物品属性及相互关系,炼化时有两种选择:要么将物品放在各自属性本位,即“欢欢熊”为离位,衣服在乾或者兑;要么将物品放在属性相生的位置,即宠物放在震、巽(木生火),而衣服放在坤、艮位(土生金)。接下来应该考虑地图效果。由于要强化的是宠物的“防”(金),所以我们在这次炼化时选择地图在“水城”(中原属土)。

将各因素都考虑清楚后,就可以开始炼化了。

先尝试将宠物放在巽(震)位、衣服放在坤(艮)位。通过“五行炉”预览可以得知炼化后的宠物三围分配为:攻1193、防1374、敏1519。确实按照预想方向强化了宠物的属性分配(加攻、加防、减敏),但得到的效果并不很理想。

再试第二种摆位。宠物放离位,衣服乾(兑)位。宠物为主练,预览结果为:攻1194、防1409、敏1483,炼化效果比上次好不少。

考虑所有因素后这已是所能得到的最好效果了。你也可以尝试其他位置,但最后无论如何变动,你会发现只有当“欢欢熊”放离位,衣服放乾或兑位(属金)进行炼化得到的效果是最好的(这里的效果是针对加防来说的)。





上面的例子我们也可以得出一个结论:使用加某属性点的装备来炼化,最终得到的宠物对应属性也会加强。所以在实际操作时,要根据需要选择相应装备来炼化自己的宠物。前例是用加两种属性的装备作辅练物品来炼化宠物,如果用加一种属性和三种属性的装备会得到什么效果?下面做些测试来看看。

这次我们用一把加攻360的“青冕剑”。根据上面的经验,宠物放离位,武器同属火,因火位只有一个,我们将其放在震、巽位(木),得到结果是:攻1302、防1166、敏1618。单属性装备作为辅练与宠物炼化,得到的宠物加强的属性点与装备所加属性点相同。这种单加属性对玩家来说更好控制,想强化宠物哪种属性就选用相应装备作为辅练。

当我们用同时提升三种属性的装备来炼化时,无论怎么变动位置,宠物都毫无变化。是不是加三种属性的装备炼化宠物时没有用呢?暂时还不知个中原因。

上面就是用装备来加强宠物属性点可能出现的各种情况,并且这种经炼化的宠物在成长率方面不会发生任何改变。但有些玩家炼化后可能有“翻悔”的情况,是不是继续用前文的方法来降低某些属性以恢复宠物原来的三围分配呢?

当然这未尝不可,但太麻烦,我没试过。根据原理来说,用上述方法应该可以将宠物基本恢复到原三围,但完全相同是不可能的。其实有种简单的方法可以将宠物三围完全恢复,那就是用我们上面试过的没有发现任何作用的加三种属性点来炼化。而且这时作为副练的装备不要求增加的属性点多高,只要能增加攻、防、敏三种属性点就可以了。

看到这里玩家可能有不同看法:一件价值几百万的装备就给宠物改些属性,那自己不是亏了?确实是这样!但在“五行炉”推出后,你完全可以花点小钱自己炼化一个好的装备来强化宠物属性点。而且这时作为副练的装备就不像玩家自己用的时候有使用级别的限制。总原则是不管装备使用级别,能增加的属性点越高越好。使用自己炼化的装备来强化宠物,效果最好的可以将宠物某一属性点的50%加到你自己想增加的属性上,这样是不是很爽?!

由于炼化装备很多玩家都写过,这里就简要给大家介绍几种方法。炼化装备必不可少的是-5 000的毒药,-5 000毒药可以通过下列方法获得

毒药加暗器:去水城买最便宜的毒药和暗器,前者为主,后者为辅。不用考虑物品位置(因为炼化效果差不多),炼8次左右就可以得到-5 000的毒药。

毒药加寒衣:这是完成“恋之守护”必须的。也是在水城买最便宜的毒药,然后去栖月谷找可儿要寒衣(仅限女玩家)。以毒药为主、衣服为辅炼化。效果和前一种差不多。

宠物加宠物:随便抓两只宠物,由于有五种属性,可以多摆放几种位置炼化出毒药。然后以毒药为主、宠物为辅继续炼。到后面可能会发现最高只能达到-4 900多的毒药,这时可以去买暗器来再炼一次就可以了。

毒药都准备好(30颗左右),就可以炼装备了。衣服可以通过下面几种方式获得:

令牌加毒药:沙城拿PK比赛入场令,以令牌为主,毒药为辅炼化得到加防的衣服。炼到再也不能增加为止。然后再用令牌和毒药以上述方法炼又得到衣服。把两件衣服炼化,同样是能加属性点越多越好。

寒衣加毒药:寒衣为主,毒药为辅,以上面的方法炼化。

最后就可以用自己炼化的装备来强化宠物了。这方法大概花个几万也就差不多了,如果感兴趣不妨试试。■

圣者无敌——上手解惑篇



圣者无敌》（以下简称“圣者”）是一个由人、神、魔三界组成的庞大“世界”。它们既独立又相互统一。三个“世界”分别运行在各自的服务器上，但可以互通信息。从这个意义上讲，玩《圣者无敌》等于同时玩多款网络游戏，这也是它与其他网络游戏不同之处。当然现在只开放了人界，但随着游戏逐步演进，相信会有更多新东西等待大家去尝试。下面请随我一起进入《圣者》的世界！

下载客户端并安装，注册账号后创建人物。从人物点数分配开始，您就要面临选择了。初始人物有3个技能点任意分配，这决定着人物发展方向。玩家在人界可以从3类中选择：战士、弓箭手和魔法师。界面同时提供力量型、速度型、魔法型和平衡型人物供选择。力量型代表战士系，速度型代表弓箭系，魔法型代表魔法系，而平衡型创建的是中性人物——什么都会，但样样稀松平常，需要长期苦练才能大成。



您也可以不按游戏默认设置来选择，而自行在力量、敏



捷、智力、魅力、智慧和健康6项属性中调整。其中建议两种方案：

方案一：3点加“健康”，这样初始人物就有34点生命值（其他方式的初始人物只有25点）。据笔者了解，《圣者》中，初期人物生命值不会太高。一般情况下，即使21级的人物也就100~115点左右的生命。所以这样方案一的设定可以使你从开始就有一定优势。

方案二：2点给智力，1点给力量，这是初期快速修炼魔法战斗的好方法。

其他选择不一定不可取，但从效率来讲，上述方法成长比较快……现在就进入游戏了。

[锻炼身体]

进入游戏，一出来便在“圣树村”，身上有武器和初期的血瓶、魔法瓶和装备。在村里不要急着出去打怪物。穿好装备，把血瓶放到仓库。然后在村里徒手打蜥蜴长级。切记一定要徒手打，这样会提升“健康”点数。当提示体质增加时，就是“健康”增加0.1。建议不要喝血，死了就回城复活，7级前不会掉经验。这样大约升到5级您就有14点健康值——前期打好身体基础很重要！

[职业技能]

有了好身体，开始向想练就的人物努力。《圣者》职业有3种：战士、弓箭手和魔法师。但从另一个角度看，《圣者》的职业区分并不明显，只要愿意完全可以兼顾3个职业。游戏的技能也分3种：攻击、合成和魔法技能。下面笔者分析一下各个战斗技能的情况。

剑类技能：优点是攻击速度快。单手剑攻击速度C，双手E。组队杀怪，剑士很容易给敌人以最后一击，因此抢东西比其他职业容易。练剑时，“力量”和“敏捷”增加较平均，基本是2点“力量”配合1点“敏捷”，所以剑士的“敏捷”和“命中”增长快。同时剑攻击力较高，但弱于斧，和枪持平。通常练剑的人很多。

剑的缺点在于技能难升。相对其它，剑技点数难提升。同等条件下，剑士普遍比其他职业的武器差。这意味着虽然攻击力高，但由于武器不如人，所以剑士的攻击优势并不明显。同时由于属性升的较平均，同样条件下防具也比其他职业差，这导致剑士“防御”低。PK和杀怪时，剑士对药的需求更大。

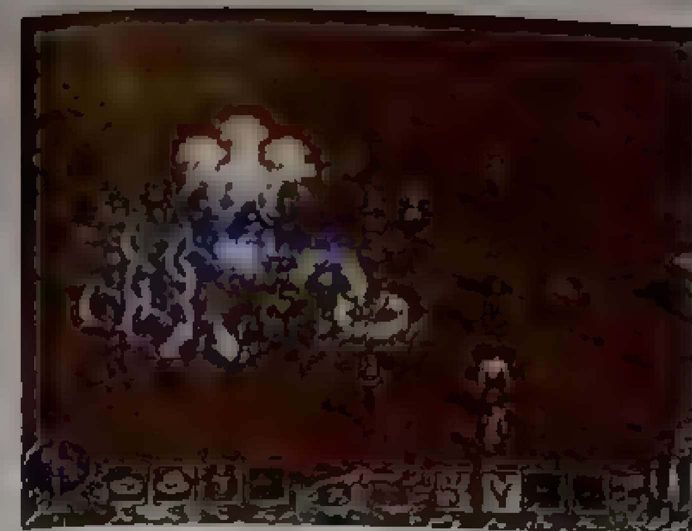
斧类技能：攻击力高。升属性时力量增长最快，所以斧士能更早穿高级防具，防御是所有职业中最高的。斧对技能要求比剑低，所以斧士比剑士能优先装备高级武器。

斧的缺点是速度太慢。所有武器中，斧速最慢。这使得“敏捷”提升慢，命中率低。虽然有各职业最高的防御度，但由于命中低，所以对药的消耗同样很大。

弓箭技能：优势在于攻击范围最大，对药的需求最低。弓箭手是所有职业中最省钱的。

弓箭的缺点也是速度慢，虽然比斧略快，但仅稍好而已；弓箭攻击力也低，只比拳高。弓箭命中率低，而且虽然敏捷提升快，但始终对命中的修正不明显。因此组队杀怪时，弓箭手基本抢不到东西。





枪类技能：枪没有明显的优缺点，攻击力和剑持平，速度相当于弓，唯一的优点大概是攻击距离比剑和斧远一格。由于笔者没仔细练，所以不好多评论，希望您指正。

拳类技能：攻击速度最快，命中也最高。所有技能中，拳手因此比其他职业更能抢东西。它的属性提升平均，不好说这是优点还是缺点。

拳的缺点是攻击力低，不过可以通过高速和高命中来弥补。同时由于属性提升平均，拳手在防具方面弱于其他职业。

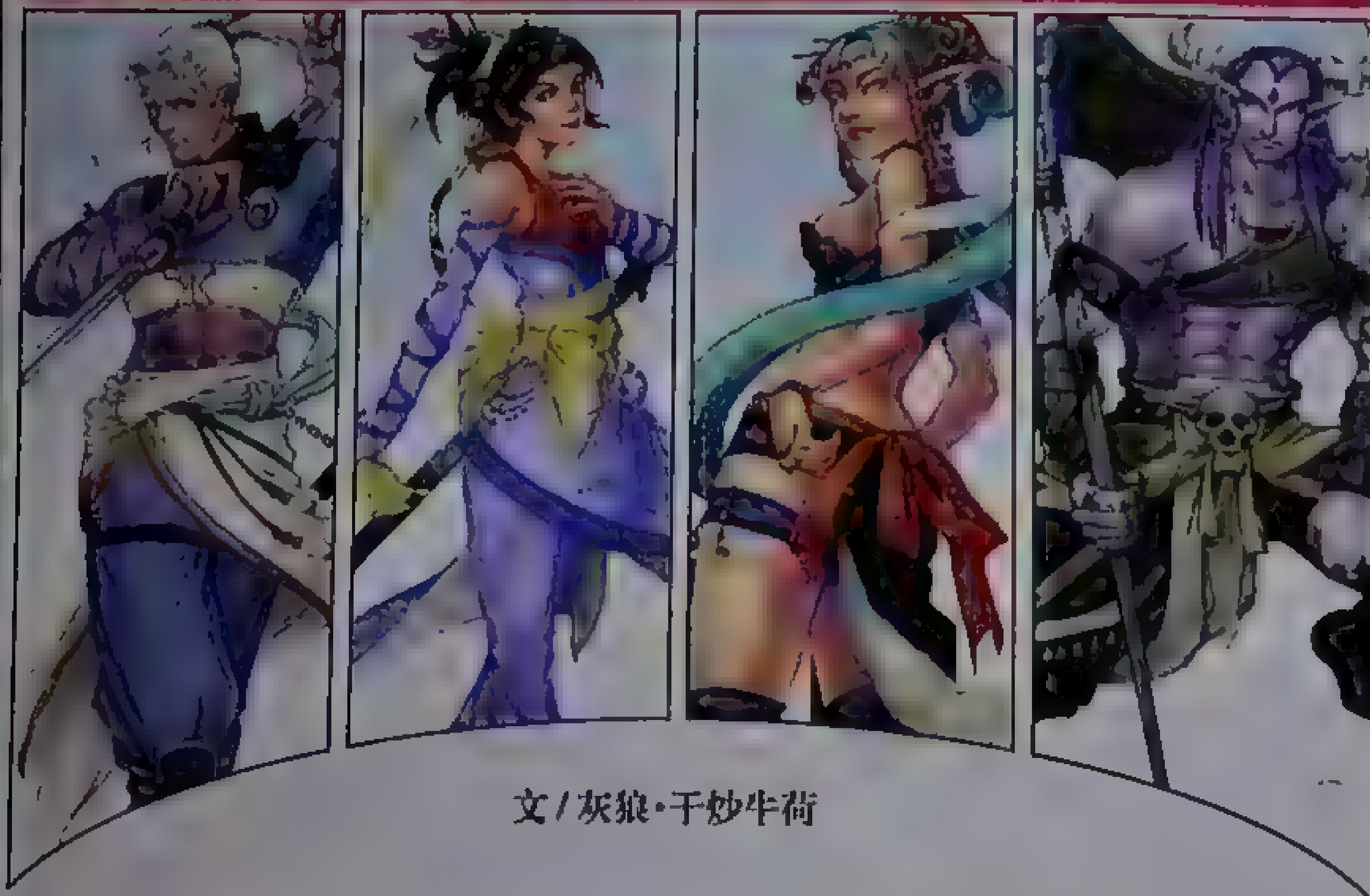
魔法技能：《圣者》中的热门职业。优点是远程攻击凌厉，高于剑士，弱于斧士。它的攻击范围仅次于弓箭，加上命中高——除非聚气时被打断，否则100%命中。

魔法缺点太多了。首先是非常消耗药品。威力越大，消耗MP越多，随时需要药来补给。其次施放前要“聚气“。一旦被打断，就要拉开距离重新来过才能再次使用魔法。再次，学习高级魔法较难，要收集很多东西才能得到更高一级，而《圣者》中收集东西非常难。最后补充一点，魔法对操作要求最高，其实是针对第二个缺点而言——聚气使法师在攻击前必须仔细计算距离；避免聚气被打断，同时把敌人引入攻击范围内。■

附：武器合成技能列表

物品	必要等级	金属	木头	皮	骨	布
见习匕首	0	2	0	2	0	0
训练匕首	0	3	0	1	0	0
黑铁剑	3	3	3	1	0	0
精钢短剑	5	3	1	1	0	0
长剑	10	4	2	2	0	0
水晶剑	15	4	3	2	0	0
[illegible]剑	20	4	4	2	0	0
青光剑	25	5	4	3	0	0
冰之剑	30	4	3	5	0	0
盘蛇之剑	48	9	4	4	4	0
烈火之剑	53	11	5	3	4	0
见习手斧	0	4	2	2	0	0
训练手斧	3	4	3	2	0	0
开山斧	10	4	3	3	0	0
新月斧	15	5	4	4	0	0
青光利斧	25	6	3	6	0	0
魔鬼之斧	27	8	5	5	3	0
魔幻之斧	30	8	7	7	4	0
镔铁战斧	48	10	6	3	3	0
天机之斧	56	12	6	3	5	0
训练短弓	0	0	2	2	0	0
轻型短弓	3	0	3	1	0	0
铁弓	5	0	4	2	0	0
木制长弓	10	0	5	2	0	0
粗制十字弩	10	4	2	1	0	0
柔水之弓	18	3	7	3	2	0
铁制十字弩	25	4	3	3	0	0
战争弩	27	6	5	4	2	0
极速之弩	43	6	9	5	3	0
见习短枪	0	3	2	2	0	0
训练短枪	3	3	3	2	0	0
镔铁长枪	10	4	3	3	0	0
战斗戟	20	4	4	4	0	0
青蛇之枪	30	5	3	6	0	0
青蛇之枪	32	7	4	4	4	0
勇者之翎	53	5	9	7	5	0
训练爪	0	3	0	2	0	0
岩石爪	3	3	0	1	0	1
铁爪	7	3	0	2	0	2
钢爪	17	4	0	2	0	1
毒爪	26	4	0	3	0	2
猎人之爪	30	6	2	4	0	4
龙爪	32	7	3	5	0	4
金刚爪	53	8	4	9	0	6

大话西游 online2.0 新手心得



文 / 灰狼·干炒牛荷

其实不能说自己是新手了，早在《大话西游 1.0》刚出来的时候就已经玩过一些日子了。无奈，游戏的物价太高，战斗概念模糊，只能完全靠鼠标无数次的点击，在长寿村做任务赚钱，一直到 20 级。后来转入收费期，因为实在觉得单调，便离开了游戏。目前，《大话西游 2.0》在前一版上市并且做出较大修改的基础上，再次做了很多不错的改变，我也因此而重回《大话》，不料这次居然不知道该如何开始新人历程了。在昔日朋友的帮助下摸索良久，总算有所收获。为了更多的新老玩家回到《大话西游 2.0》的神话世界，免于浪费时间，便草拟一文，与众位交流一下经验。

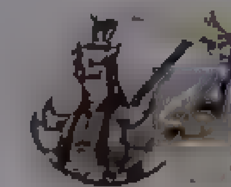


迈出游戏第一步

进入游戏，选择你希望扮演的角色，神、魔、人这个神话世界所共存的三个种族，与你日后行走大话有密切的关系。接下来是分配属性，一共有体质、力量、速度、耐力、魔法 5 项，可自由分配 5 点，个人看法，作为“人”需要的是力量和体质，“魔”为了以后修炼功夫和法术分配魔法也未尝不可，“神”可以分配部分魔法和体质，当然游戏中速度、耐力也是必不可少的。接下来的工作和《大话西游 1.0》都是一样的，选择出生地——我的选择是东胜神州，这里早期比较好渡过，人也比较多。



在开始练级之前，先给大家一组数据：每当玩家被 NPC 杀死，都将被扣除现有经验值的 1%，或玩家等级×150×15 的经验（取二者中较小的那个），以及 5%的现金，10%几率随机掉道具栏内一件物品；PK 时死掉的损失为 1%经验，10%现金，30%几率随机掉一件物品；相互切磋死亡没有损失；组队战斗中死亡，战斗不结束死者不退出战斗，并由其他玩家用药物复活，没有损失。所以，不要急于求成的去战斗或与其他玩家进行无谓的争斗。



新手最佳练功宝地

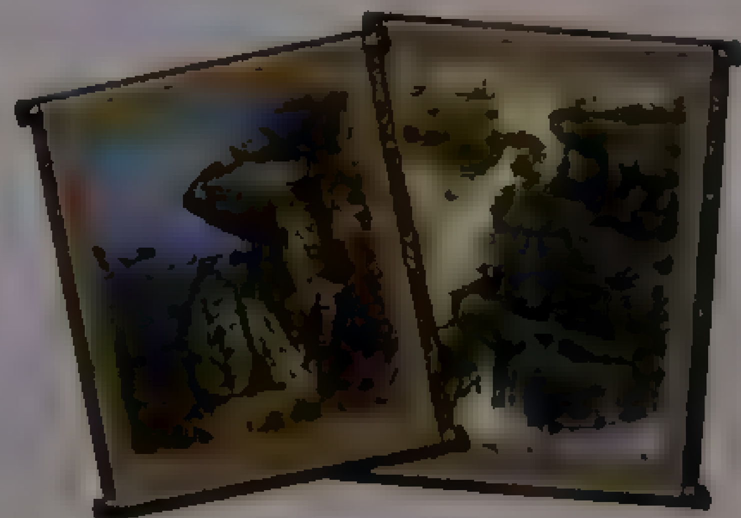
《大话西游 2.0》中只有和怪物战斗才可以增加经验，一改以往靠跑任务就可升级的不平衡性。所以我们一出来拿到宠物后，就可以直接去东海渔村练级。一般在 RPG 类游戏中寻求发展，有两件必须做的事，一是找个好地方练级，一是努力赚到用于开销的第一笔钱。虽然有人说大雁塔 1 楼不错，可是我还是推荐东海渔村，因为这里不光适合新手升级，同时也可以接村长的抓飞鱼和捆蛤蟆任务，换取初期的金钱，最重要的是可以回村享受郎中的免费医疗。一来一去，升级快赚钱也不慢。

在渔村练级的次序是，前 5 级打飞鱼，6 级以上打小海龟。不要急着升到 11 级，先赚够钱，也就是大概 12000 左右。因为到了 11 级以后，就没有免费医疗了。15 级以前抓飞鱼是个不错的赚钱方法。找村长领了任务后，就到珊瑚岛上去抓（看到就点捕捉），有时候会失败，多试几次一定成功。抓到的飞鱼就是召唤兽了，可以在战斗中把它召唤出来。召唤兽加入战斗后可以攻击敌人、保护主人、给主人加血和自己防御，有些还会使用法术。召唤兽的种类很多，越高级的召唤兽需要越高级的称谓才能携带。而且召唤兽在战斗后也会得到经验值，也会升级，所以选择适合自己的召唤兽和正确的培养它们，将是战斗最强有力的保障。



有钱之后第一件事，就是武装自己。买套合适的 1 级装备，10 级之后，你就可以在新手羡慕的眼光中离开这个陪你长大的地方，找到渔夫传送到长安东去发展了。这是到长安的必经之路，常有海龟和海蛇出没，所以没到 10 级者，最好不要涉险。这里的海龟做召唤兽也不错，所以记得要抓一只来傍身。

值得注意的是，我们除了自我升级也应注意宠物的成长，《大话西游 2.0》中的宠物是根据你的在线时间来增加经验的，等级越高宠物功能也越强大，不论捉怪、练妖，还是训练你日后的召唤兽都缺少不了它。此外还要善于利用下线来弥补不能交待的任务，例如抓飞鱼，如果村长不满意就可以下线，再来一次。





拜师学艺完善自身

度过了新手的第一关，11 级之后你就可以去拜师学艺了。人族是平衡发展型，魔族偏重于物理攻击，仙族则偏重于法术攻击。不同种族能掌握的技能是不同的，对应的门派如下：

人族：大唐官府、化生寺、方寸山、女儿村。特点：金钱需要多，攻击比较差。 魔法以封印为主。 建议属性分配方式：1 血 1 魔 2 敏，到了 30 级左右个人觉得 1 血 3 敏的加法可以方便很多。

仙族：龙宫、普陀山、五庄观、天宫。特点：金钱需要较人族少，但是也很多，物理攻击不行，不过强大的魔法攻击力让人掉眼镜。建议属性分配方式：2 魔 2 敏 。

魔族：幽冥地府、魔王寨、盘丝洞、狮驼岭。特点：金钱需要最少，拥有最厉害的物理攻击力，初期升级很快，血多皮厚是不怎么用钱的根本原因。而且魔法不弱，据说今后还有更强的新魔法将开放，很期待。建议属性分配方式：3 功 1 敏。

长安城有个大雁塔，共分 7 层，除塔顶外其他各层都镇压着许多妖怪，30 级前这里是个不错的练级地。不过塔内的妖怪攻击力可比渔村的飞鱼高多了，要想在里面练级，首先得升级自己的装备。找到长安城铁匠铺的铁匠，帮他杀掉长安西的盗贼，并抢回铁锤之后，就可以请他帮你打造装备了。打造装备需要矿石原料，同样是通过做任务得到，1 级矿石任务可以找长安擂台旁的庞夫人领取。把得到的矿石和要升级的装备给铁匠，就可以打造 2 级装备了。此外，还可以到饰品店买宝石镶在装备上，不同的宝石会有不同的附加属性，如增加命中率、连击率、增加抗性等。高级宝石在饰品店是买不到的，得到的方法有 2 种：挖宝藏和打 36 天罡星。所有的装备都升到 2 级后，就可以去大雁塔 1 楼升级了。不过之前最好是去一下皇宫门口，找一品侍卫领杀怪任务，接了这个任务后 2 小时内，杀怪可以得到双倍经验和金钱奖励。这个任务每隔 24 小时可以接一次。





向高手的目标前进

15 级之后，就可以向塔 2 迈进。因为这里的怪物都变厉害了，所以想很快升级，最好与别的玩家组成一队。除了练级，做任务赚钱也是必不可少的内容，当然，其间你还需要更换召唤兽，前提是做完 3、4 级的称谓任务。3 级称谓能带的最好的是战神女娲，4 级称谓能带的最好的是龟丞相和黑熊精，但是自己去抓是没可能的，这些召唤兽生活的区域现在的级别根本去不了，所以，直接找其他玩家买吧。20 级左右就可以带兽宝宝上塔 3 了，不过即使是组队打怪也不要忘了多带些药物，这样才会比较命长。在塔里也不要急着升 30 级，要知道过了这个级数就不能享受门派免费的传送服务了，血汗钱不容易赚的，玩家还要支付路费进行转移，划不来呀。

通常来说，到了 25 级左右学习了门派里面的法术后，性急的玩家便可以找 30 左右的玩家带自己去挑战强力妖怪，如三级矿石任务中的春三十娘，大雁塔 6 楼的山贼之灵等等，当然也需要一些战斗时的 PK 技巧。笔者对 PK 的感受是，虽然神仙升级缓慢，消耗药品极多，但是魔法伤害大，而且不会打空，对于那些物理免疫的 NPC 更是唯一制胜法宝，因此队里需要 2 个以上的神仙做主要力量，还需要有一个人进行医疗，而召唤兽则尽量保护等级不高的神仙。这样胜利的机会就很大了，经验也会涨很多。实际上重点还是各个种族的配合，《大话西游 2.0》的重点就在于配合，有效的配合可以使很多等级较底的玩家轻松打赢等级高的怪物，不是非要强调什么种族，以致练级也排斥别族的玩家。

到了 30 级以上，玩家就可以尽情的采矿赚钱和作任务打怪练级了。对了，游戏中出现的飞行旗也是一个很好的创意，可以让你瞬间飞到插旗的地方，对于玩家接重复奔跑的任务是很有帮助的，所以玩家身上随时带上面飞行旗是必要的。虽然很多人说人族是垃圾，不过我不这样认为，虽然人族能力很平庸，没有神仙强大的魔法攻击力，也没有妖魔可怕的物理杀伤，不过只要有速度在赚钱和战斗时都很有用，打不过可以跑嘛。作为一个游戏，每一个种族都有它存在的道理。■



Monster的GBA之旅

很久没动笔写什么了，一时有点不知从何开始。OK，今天我们的话题是……Gameboy Advance（GBA）。不过别误会，这次先不讨论GBA的模拟器。和以前的情况类似，我们来聊聊GBA的硬件。毕竟现在这个小小的掌上玩物实在是太超值了，在掏腰包购买前弄清它的里里外外还是有实际意义的。准备好了吗？开始了哟……

主机

GameBoy Advance是任天堂公司发布的32位彩色掌上便携式游戏机。主机大小为144.5×82×24.5 mm，重约140g。它向下兼容早期发布的GameBoy和GameBoy Color系列卡带。采用2.9英寸反射型TFT彩色屏幕，分辨率达到240×160像素，最大发色数为32 768色。其中角色模式能够同显511色，GameBoy Color兼容模式最大显示56色。GBA最大功耗约600 mW，使用两节5号（AAA型）碱性干电池能够持续供电15小时左右。

比起早期的GB主机，GBA多了〖L〗和〖R〗两个控制键。通常同时按下〖选择〗、〖开始〗、〖A〗和〖B〗4个键就可以对主机进行软件复位（Reset）操作。主机右上方带有电源指示灯，开机为绿色，当电池电量降低到20%~30%时，指示灯会变为红色。随着电量减少，红灯会渐渐变暗，一直到耗尽为止。

[中央处理器]

GBA采用了16.78 MHz的RISC架构处理器作为CPU。它共有16个寄存器。除去标准ARM 32位模式，程序员还可以通过指令将它切换到16位Thumb模式。CPU内置32 KB的WRAM和96 KB的VRAM。

[存储器]

GBA主机上的存储器分为系统ROM和外部WRAM两种。前者就是通常所说的BIOS，容量为16 KB（就是模拟器DreamGBA调用的那个gba.bios）。它的起始地址为0x00000000，结束地址为0x00003fff。这一区域内的数据为可执行，但不可读，任何存取这一区域内的指令均会失败。我们所熟悉的GBA开机画面就是从这里出来的。CPU之外的WRAM有256 KB。

[显示模式]

前面我们简单介绍过GBA显示屏幕的主要参数。GBA屏幕刷新率为280 896个CPU时钟周期，也就是59.73 Hz。官方数据说GBA共有6个显示模式：Mode 0到Mode 5。下面大致介绍一下：

1. Mode 0：可以显示4层背景，但这些背景不能缩放或旋转。
2. Mode 1：与Mode 0类似，但只支持3层背景，不过最后一层背景可以进行缩放或旋转操作。
3. Mode 2：有两层背景能够进行旋转或缩放操作。
4. Mode 3：标准16bit位图模式，分辨率为240×160像素，能够使用GBA所有色彩。不过这种模式占用缓冲很大，所以无法进行翻转等特效操作。
5. Mode 4：8bit位图。
6. Mode 5：可以看作Mode 3的简略版。位图分辨率降低到160×128像素。比起Mode 3来，程序员可以降低分辨率来获得翻转、旋转和缩放等特效。

其实以上这6种仅是开发文档中明确写出的模式而已。目前网上GBA编程爱好者中炒得比较热闹的模式是大家自行调用的Mode 7。这个模式能够允许程序员对某一特定图像进行任意角度的缩放、旋转并进行一定的3D效果显示。以至于很多人怀疑，开发商在《黄金太阳》中表现出来的魔法效果，就是使用了Mode 7处理的。

另外，GBA最大支持同时显示128个角色，每个角色最大64×64像素。

[声音系统]

说到声音……实在是觉得GBA很“那个”，因为任天堂似乎对GBA的声音处理系统保护得比较严格，所以目前我们手头的资料除了编程相关文档外，几乎没什么有用的资料。而且就算是这些编程文档也不够详尽，很多都是GBA硬件爱好者自己一点点测试出来的。

[扩展接口]

GBA主机的顶端有一个6芯扩展接口，通过专用连线，可以使GBA与任天堂GameCube游戏机进行数据通信（比如当作NGC的手柄，当然要游戏本身支持）；还可以进行最多4台GBA的多人游戏。GBA的扩展接口能够进行低速和标准两种速度的数据通信，前者每秒能传输256 Kb，后者则可以达到2 Mb。不过目前2 Mb的传输模式似乎只有GBA无线设备能够支持，原因主要在于数据线结构。标准数据线的另外一个局限就是只能按照由高到低的优先级顺序进行通信（比如说第一个GBA能够向第二个GBA发送数据，但第二个GBA却不能向第一个GBA发送数据。至于哪台GBA是前一级设备则可以从连线上看出）。用于GBA软件开发的工具还有一种叫做多引导（Multi-Boot）连线的东西。在这种模式下，多引导连线能够连接GBA主机和PC打印口，由此将PC上的数据直接传给GBA执行。

听起来很诱人是不是？GBA能够通过数据线直接执行程序！不过这也是有限制的：GBA能执行的程序最大只能为256 KB（刚刚我们提到过，GBA外部WRAM的容量就是这个大小），所以只能用于一般编程测试用途。

卡带

GBA的卡带要比GB和GBC的卡带体积小一半，携带起来相当方便。

我们先来看一个玩家都会感兴趣的问题：GBA的卡带容量到底可以有多大？GBA卡带的接口共有24根地址线和16根数据线。计算2的24次方（24根地址线）就能得到16 777 216，换算得到16M；16M×16 Bit=32 MB。当然这是电脑玩家所熟悉的兆字节，转换到兆位还需要乘上8（1字节等于8位）；所以GBA卡带的最大容量为256 Mb。虽然目前发行的游戏最大容量仅为128 Mb（如《黄金太阳~失落的时代》），但随着时间推移，将来肯定会有容量更大的游戏推出。有人肯定问，那么将来会不会有超过256 Mb的时候呢？呵呵，其实当初16位机下，SFC不是到最后也出现了48 Mb的游戏吗？就连MD也有40 Mb的大作。使用卡带切换技术是能够解决容量极限的问题。当然这样做的代价是卡带成本也会相应上升。

现在的游戏很少有不需要储存进度的，同使用记忆卡的光碟游戏机不同，GBA游戏是将进度保存在卡带里面。这就造成了记忆模式的多样性。GBA卡带共有4种记忆模式（而不是通常所说的3种）：

SRAM：很多游戏都使用这种记忆模式。每个游戏的记忆容量最大为64 KB，但通常只使用32 KB。该模式将游戏数据写入RAM中并用卡带内置电池作为保持存储的电源。当电池耗尽之后，如果不更新就无法继续保存档案。不过如果没有意外，卡带内置电池的供电时间多是以年计，所以能够维持很长时间。经典的《恶魔城》系列就使用SRAM记忆模式。

Flash ROM：这种记忆模式的最大容量也是64 KB，而且用这种模式的游戏通常会完全占用这64 KB。对于使用Flash ROM记忆的游戏来说，读取进度的程序与SRAM相同，但写入过程却不太一样（这就可以解释为什么很多备份工具在SRAM模式下可以将Flash ROM的记忆成功备份到电脑上）。由于Flash ROM不使用电池作电源，所以它的记忆时间没有限制，但其使用寿命却受到写入次数的限制。一般来讲，Flash ROM的寿命都可以达到重复擦写1万次。使用这种记忆方式的游戏以RPG和SLG居多，如Monster比较喜欢的《Advance Wars》和《露娜~传奇》等。

EEPROM：使用GBA可擦写卡带的朋友应该很熟悉这种模式，因为使用该模式记忆的游戏经常出问题！GBA的EEPROM记忆通常分4 Kb和64 Kb，但由于EEPROM自身的特殊性，理论上这种记忆模式的容量还可以扩大。一般EEPROM寿命能够达到10万次或更多。最近使用这种记忆模式的游戏逐渐多起来，从《超级玛里奥》系列、《Final Fight One》到最近的《超魔界村》都使用它进行记忆。这种记忆模式的游戏可以通过一些补丁程序对ROM进行修正，将模式改为SRAM方式，这样就方便了许多。

DACS：知道这种记忆模式的人很少，而且目前确实少有游戏使用这种模式。DACS是Debugging And Communication System的所写。这种模式会占用游戏数据ROM最顶端的1 MB（8 Mb）作存储区，这样一来游戏数据相应减少1 MB。举例说，如果一个32 Mb的卡带使用DACS记忆模式，那么该游戏的最大容量就只能是24 Mb。

电源

可能是为了节约成本，GBA主机并没有预留直流电源的输入接口。不过任天堂推出了两套官方电源配件。

AGB-003是GBA专用充电电池。在快速模式下，两个小时的充电可以支持10小时的游戏时间；而AGB-004则是对应的充电器。但一定要注意：日本电压是110V，如果用AGB-004充电，必须先进行变压处理。



AGB 003和AGB 004

AGB-008和AGB-009是GBA的固定电源。AGB-008是一个加装有直流输入接口的电池盖。而AGB-009是相应的变压器。同AGB-004一样，使用时也要注意电压的问题。



AGB-008和AGB-009

好，到现在为止我们已经将任天堂官方的GBA主机与附件大致介绍了一下。如果各位还有兴趣，接下来一起来讨论玩家比较关心的3个主要问题：电源、屏幕亮度和可擦写卡带。

电源：为GBA生产附件的第三方厂商非常多，他们在电源方面最主要的改动就是将AGB-003和AGB-008合并成一个带有充电电池的电池盖。这样的好处是可以一边充电一边玩游戏。但很多厂家因为在充电变压器上节约成本，结果导致玩游戏时耳机常发出交流电的噪声。另外这种折中的做法是以牺牲游戏时间为代价。因为要将充电和蓄电功能集成在一个两节5号电池大小的地方并不是简单的事情。我并没有将市面上所有的第三方电源都试过，但用过的几种均无法超过10小时支持（即使很多包装上写着能够超过10小时）。Monster买的GBA电源实际上使用了两节7号特种镍氢充电电池（质量很一般的那种）。我把它拆开之后，跑到北京电池厂零售部问了一下才知道：这种7号特种电池的最大电量是650 mAh。如果使用这种电池，理想情况下一般能够维持7个小时左右的游戏时间。



GP1300电池

GBA电源的另外一种方式就是使用5号充电电池。常用品牌如GP（超霸，没有广告嫌疑哦）。目前较常见的是GP1300（即1300 mAh），1600mAh和1800mAh的比较难买到。

说句题外话：关于如何计算充电时间。比较正确的充电小时数大约应为：1.3×电池容量/充电电流。举例说，1300 mAh电池充电时间应为：1.3×1300/200（假设使用200 mA的快速充电模式，这个数据可以从充电器说明书上找到），所得结果约等于9。这样大致充电时间就是9小时了。



Afterburner安装包

屏幕：GBA玩家抱怨最多的就是屏幕亮度不足。由于使用的是反射型液晶屏，所以看起来会比较费劲。反射型的意思就是液晶屏本身不发光，必须靠反射外部输入的光线才能让人看清。这就导致：外部光线越强，我们才能看得更清楚；但同时由于GBA外壳屏幕镜面是光滑的，也能对光线进行反射，所以在强光下进行游戏时，通过外壳反光对我们的眼睛也会产生不良影响。

一般来讲，GBA外壳上贴一个保护膜能够减少对眼睛的伤害，但这样又会让屏幕更暗。所以很多人都在绞尽脑汁去为GBA加背景灯。有些人在液晶屏幕周围加装发光二极管，就像手机屏幕那样照明。但这样做的问题是太过复杂，对电工知识不熟悉的朋友很难操作。



加装了Afterburner后的GBA运行的是Advance Wars

目前国外公认的GBA背光最佳解决方案是Afterburner，名字和世嘉的《冲破火网》一样。它的原理是在GBA液晶屏背后加装一块超薄发光板从而达到夜光效果，而且发光板亮度还能调节。目前从网上公布的录像和抓图看，效果非常完美。在灯光全关的环境下仍能正常游戏。而且它能耗非常低，出品公司宣称将Afterburner的亮度开到最大，电池使用时间只比加装前少十分之一，算是相当省电。但Afterburner仍然需要对GBA改装。除去将发光板放置正确之外，你还需要给GBA主机加装一个电阻给发光板供电。此外，如果你需要使用发光板的亮度调节功能，还需要在GBA外壳后面弄个洞，然后把调节按

钮加上去……不过香港专门生产游戏外设的力生公司已经为 Afterburner 专门定制了 GBA 外壳，这样你就不必对原装 GBA 外壳“动手动脚”了。这种特制外壳要人民币一百多元……Afterburner 的官方报价是 35 美元/套。





EZ-Flash

卡带：最初作为廉价 GBA 开发设备而诞生的可擦写卡带现在几乎变成了狂热玩家的必备硬件。这种设备能将电脑上的 GBA ROM 传送到特制的可擦写卡带中，从而节约了成本。

今天介绍几款比较有代表性的产品：

Flash Advance Linker Xtreme（USB）：这是 Visoly 公司最新的高速写卡设备，支持 USB 和打印口两种接口。而且使用 USB 接口时不需要外接电源。新版卡带大小同 AGB-002，但 512 Mb 和 1 Gb 的卡带略大。目前 Visoly 推出的卡带最大为 1 Gb（当然价格也是天价，呵呵）。如果我们收集到的资料没有错，那么 Visoly 的卡带是目前唯一真正支持 EEPROM 记忆模式的卡带（只有 4 KB，不过对于目前的游戏来讲已经够用了）。

EZ-Flash：这是目前国内炒得比较热的一款写卡器，使用 USB 接口，速度快，尺寸很小，外观特别漂亮，卡带也是标准大小。而且软件更新快，使用起来也方便。虽然很多网站都宣称 EZ-Flash 支持目前所有 GBA 游戏的记忆方式，但从我们手头的分析资料来看，这套设备的卡带不带有任何 EEPROM 和 Flash ROM 芯片（只有 256 Kb 的 SRAM），这样做的好处是降低了成本，延长卡带使用寿命。所有使用 EEPROM 和 Flash ROM 芯片记忆的游戏在传输时都会被打补丁，以转换成卡带支持的格式，其内置电池为自充电式。目前市面上有 256 Mb 和 128 Mb 两种版本。

Flash2Advance：这是比较有意思的产品。除去相应卡带之外，只有一根数据线（除此以外的其他产品都需要专门的写卡器）。它连接电脑打印口和 GBA 的扩展接口（没拿到这款产品，不敢肯定这根数据线是否就是 Multi-Boot Cable）。使用时直接将连线接好，卡带插到 GBA 上就可以了，非常简单。Flash2Advance 配套卡带目前最大容量为 256 Mb，酷家伙

Flash2Advance 数据线

Flash2Advance 卡带

GBA Transfer 2：这是香港怡讯的产品，不过似乎硬件和软件更新都非常慢。该卡目前最大只有 64 Mb。不过这套设备有个有趣的特点——支持 GB/GBC 游戏写入（需要专门的 GB 可擦写卡带，不能将 GB 游戏写入 GBA 卡带）。该卡外形很大，但支持 SRAM 和 Flash ROM 两种记忆模式。非常不方便的是，这套设备不能自动识别游戏记忆方式，所以卡带上面还有一个开关，用于设定当前进行的游戏是使用 SRAM 还是 Flash ROM。

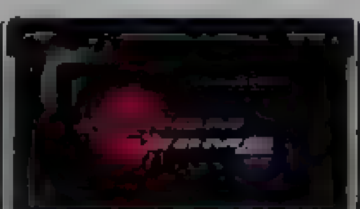


GBA Transferer 2



GBA Transferer 2 卡带

需要多说几句，目前国内比较流行的另外一种可擦写设备 WinSunX 套装就是基于 GBA Transfer 2 的写卡设备。WinSunX Twins Card 从目前得到的资料来看，是 GBA Transfer 2 卡带的改良版。目前最大容量 128 Mb，尺寸为标准大小，仍需通过开关设定当前游戏存档方式。该卡最大同时支持 1 个 Flash ROM、3 个 SRAM 记忆的游戏。



WinSunX 128M 卡带

北通聪明卡：这款产品在国内游戏机杂志上曝光率很高，而且价格便宜，让很多玩家为之心动。它的卖点之一是能够脱离电脑直接进行拷贝。



聪明卡写卡器



聪明卡

不过这款产品使用不是很方便：不同容量的游戏要在写卡器上设定。多个游戏之间切换的时也要拨动卡带的设定开关，让人想起早期那种用开关切换的 FC 卡带。卡带尺寸接近 GB 卡带，不方便携带。更重要的是使用起来很费电，网上很多人都抱怨使用聪明卡玩游戏，电池使用时间几乎缩短了一半。

不过作为国产产品，如果能把尺寸和费电这两个问题解决，那还是一款非常诱人的产品。

GBAlpha：又是国人的作品，不过目前仍处于设计阶段。GBAlpha 非常酷，因为它将使用成本非常低的 CF 卡作为介质来进行存储。而且本身还被设计成一个 PC 上的 CF 读卡器，可谓一举两得。不过既然要能够插入 CF 卡，那么尺寸肯定就要比标准卡带 AGB-002 大一些。从目前公布的资料来看，它并不会大得夸张。GBAlpha 卡带外形为 U 型，等于是一个加厚的标准卡带。

估计会有很多人都对这个感兴趣，那么我们就多说一些。相信用过 CF 卡的朋友都知道，CF 卡传输速度不算快，绝对不能与 GBA 卡带相提并论。GBAlpha 的设计者意识到了这个问题，他们在卡上面装载了 32 MB（相当于 GBA 的 256 Mb）RAM，运行游戏时首先从 CF 卡将数据读取到 RAM 中，然后再通过高速 RAM 进行游戏，这样便从成本和速度之间找到了一个相当好的平衡点。这个原理类似原先的超任磁碟机，当时磁碟机就是从软盘上读取 ROM 到磁碟机的 RAM 中，全部读完后再开始游戏。只不过这次软盘换成了更快、更小的 CF 卡。设计者预计售价 500 元左右，早点上市吧（依目前进度看，量产至少要等到年底了）！

好了，到这里今天我们要讲的主要内容就完成了，各位是不是已经看累了呢？反正 Monster 是写累了，以后有机会向大家介绍自制 GBA Multi-Boot Cable 的方法——这样各位就可以通过它来给可擦写卡带写入游戏了（省钱不少啊）。不过前提是，在写文章之前的试验过程中，Monster 的 GBA 不会因此而烧掉。上帝保佑，阿门……

不确切消息：任天堂 GameCube 游戏机的引导盘出来了，不过还不能玩盗版，只能用来让 NGC 对美日版游戏通吃而已——怎么感觉和 DC 引导盘很像呀?!

但愿我有机会能奉献一篇 NGC 硬件大剖析的文章给大家，阿门 again……■

文/Monster

“魔兽 2”时代正式终结

据暴雪官方透露，自 7 月 3 日正式推出以来，《魔兽争霸 Ⅲ》在世界范围内的实际销量已经突破 100 万套，全面超越 2000 年推出的《暗黑破坏神 Ⅱ》，成为史上卖得最快的电脑游戏，并雄踞当前北美电脑游戏销售榜榜首。暴雪总裁 Mike Morhaime 显然对这一成绩非常满意，他表示：“这样的销售成绩相当令人振奋，我们的工作人员对这款游戏的各个方面都投入了大量的时间和心血进行开发，现在看来，我们的努力没有白费。”

与此同时，暴雪也正式在其官方网站上宣布正式终结《魔兽争霸 Ⅱ》的战网排名，这一行动宣布了“魔兽 2”时代的正式终结。暴雪同时宣布终结排名的游戏还包括《星际争霸》和《星际争霸.母巢之战》，不知这是否意味着该系列也会有所动作，虽然大家都希望能有新作推出，但看来近期这个愿望是不可能实现的了。上述几款游戏排名的终结意味着暴雪以后不会再发起任何有关上述游戏的排名比赛，当然玩家在战网上玩这些游戏是不会受任何影响的。暴雪在声明中称：“过去的四年里，玩家们在这里互相为对方提供了许多的乐趣和难忘的时刻，而排名赛也聚集了这三款战略游戏的大量高手参加，谢谢你们的努力和奉献。”

“无尽的任务”卷土重来



日前，SONY 发布了若干正在开发中的电脑网络角色扮演游戏《无尽的任务 Ⅱ》（EverQuest 2）的最新游戏画面。这是经典网络游戏大作《无尽的任务》的最新续作，在开发伊始就备受各界关注。如今望眼欲穿的玩家终于见到了曙光，虽然只是几图片，而且具体上市日期还不得而知，但想来不会太远了！







Barking Dog 另投新主

日前，以出品《侠盗猎车手 Ⅲ》（GTA 3）而闻名的 Rockstar Games 公司宣布，他们已经买下了 Barking Dog。Rockstar Games 的母公司 Take 2 以 300 万美元现金及 242,450 股的代价并购了这家英属哥伦比亚成立于 1998 年的工作室，这一举措壮大了他们在温哥华的开发阵容。

Barking Dog 著名的作品包括由 Sierra 发行的《家园》资料片以及 Crave 发行的《全球行动》等，目前这家公司 50 名员工，正在秘密制作一款军事游戏。

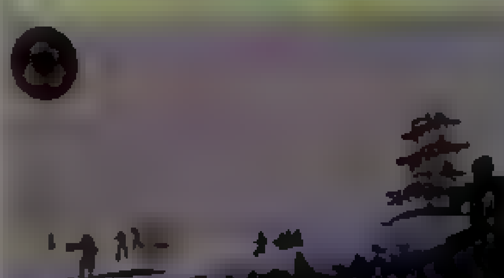
Activision 进军无线通讯平台

著名游戏发行商 Activision 日前宣布，他们将进军日益繁荣的无线通讯游戏市场，该公司旗下的知名游戏系列如《滑板高手》、《Matt Hoffman's Pro BMX》、《Kelly Slater's Pro Surfer》、《Shaun Palmer's Pro Snowboarder》等都将开发针对无线通讯平台的版本，包含移动电话、PDA 等。

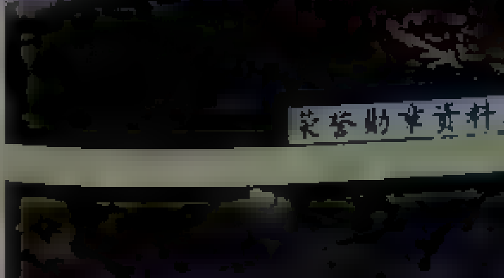
FPS 大作 最新图片欣赏



荣誉勋章资料片



荣誉勋章资料片



荣誉勋章资料片



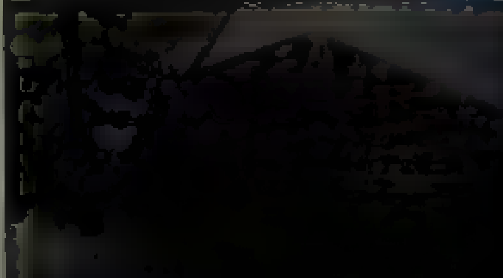
首先是《荣誉勋章》将出资料片。想必钟爱这款游戏的玩家早已跃跃欲试了。不过别急，人家的上市日期还没有最后确定呢，先看看制作厂商最新公布的游戏画面吧。

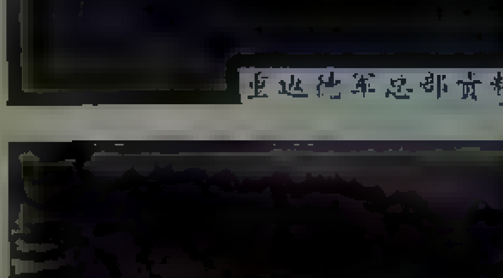
其次是《重返德军总部》也要出资料片了，同样不知道何时会正式发售，还是一睹新图为快吧。

最后要说的是，Activision 最近在欧洲举办了一个名为 Activate 2002 的新作发布会，公布了其正在制作中的第一人称射击游戏大作《毁灭战士 Ⅲ》（DOOM 3）的若干最新游戏画面，画面很漂亮吧？想爽吗？您升级电脑吧先！

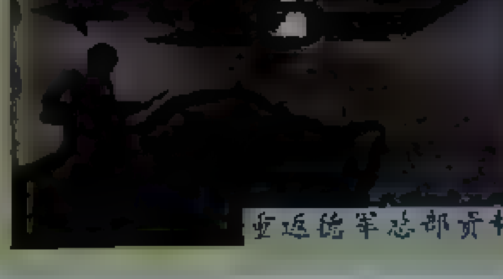


DOOM 3





重返德军总部资料片

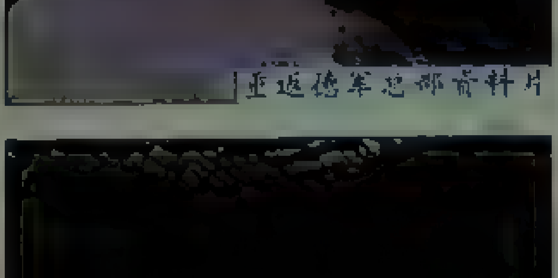


重返德军总部资料片

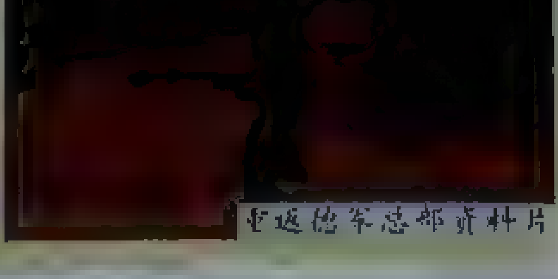


DOOM 3





重返德军总部资料片



重返德军总部资料片

3DO 加盟 XBOX 阵营

日前，欧洲游戏大厂 3DO 正式宣布，他们将改变原有经营策略，加盟 XBOX 的软件制作阵营，目前已有数款 XBOX 游戏将在年内陆续发售。

这可真是戏剧性的一幕，因为 3DO 原本对加入 XBOX 阵营不屑一顾，其执行长 Trip Hawkins 甚至在去年 5 月曾公开表示 3DO 完全不看好 XBOX 的未来表现，并称 3DO 的发展重心在 PC/PS2/NGC 上。看来随着 XBOX 逐渐站稳脚跟，并在北美地区有不俗的表现，3DO 也不得不对它另眼相待，积极加盟 XBOX 阵营了。

不知这种戏剧性事件还会在多少家不看好 XBOX 的公司上身上再现?!



微软：台湾版 XBOX 今年推出

微软于日前证实，他们今年内将在韩国、新加坡、墨西哥、新西兰以及中国香港和台湾地区推出 XBOX 主机，确切的日期、价格和游戏软件名单微软并未公布。

微软 XBOX 的市场负责人 John O'Rourke 称："和其他机器相比，我们的主机是在本土推出后最快开拓除日、美、欧地区以外的海外市场的，这表示我们对于国际市场非常重视。之所以会选择这六个地区推出 XBOX 主机，是因为上述地区对我们的 XBOX 主机和游戏都有非常强烈的渴求，而且当地的网络技术也比较发达，有利于今后 XBOX 网络游戏的推广。"

PS3 用 CPU 即将完工

近日，SONY、IBM、东芝三家公司联合宣布，为 SONY 公司下一代游戏主机 PS3 设计的高性能 CPU 即将设计完成，并将投入测试和实际运用阶段，预计 2004 年可以正式推出。从三家公司公布的资料来看，这颗速度奇快的 CPU 除用于 PS3 主机外，还会出现在 IBM 的服务器上。据称该 CPU 将比现在市面上最快的 2.5Ghz 奔腾 4 处理器快 100 倍左右!

SONY 收购美国游戏公司



SONY 公司日前证实，他们已经收购了美国游戏公司 Incog，这家公司以前曾制作过 PS2 游戏《Twisted Metal Black》。根据收购协议，拥有 51 名开发人员的 Incog 将加入 SONY 在美国的 Santa Monica 开发小组群，但他们可以使用原来的公司名称，而且可以继续留在尤他州的公司现址进行工作。

微软、SONY、任天堂入选世界百大品牌

美国最新一期《商业周刊》公布了全球前 100 大品牌，游戏界三巨头 SONY、微软、任天堂榜上有名。微软以品牌价值 640.9 亿美元名列第二，在稳占电脑软件龙头宝座之后，微软企图以".NET"计划将电脑、网络、娱乐等服务整合其中，后续发展不容小看；SONY 以品牌价值 130.9 亿美元名列第 21 位，而 SONY 整合了家电、游戏、电影、音乐、娱乐等，其全方位发展实力惊人，虽然老牌游戏公司任天堂仅以品牌价值 92.2 亿美元名列第 32 位，但它单以游戏业务一项就打下大片江山显示了其在游戏领域里的绝对实力派地位!

"阳光玛丽奥"超级热卖



据报道，任天堂的 GameCube 游戏大作《超级阳光玛丽奥》(Super Mario Sunshine)自 7 月 19 日推出以来，短短几日销量便已突破 40 万套。任天堂预期这款游戏在日本能达到 100 万套的销量，以此势头看来，这一目标应该不难实现。任天堂同时相信，这款游戏也将像 1996 年《玛丽奥 64》大幅推动 N64 主机销售一样，也能带动 NGC 主机的热卖。

日本即将实行电子游戏分级制度

日本电子娱乐分级组织(Computer Entertainment Rating Organization，简称 CERO)日前在东京举办了一场关于在电子游戏中引入"年龄指引制度"的说明会。根据这一制度，未来在日本地区推出的电子游戏软件，在正式发售前都将由 CERO 这个独立的第三方机构进行审查，然后根据游戏中有无暴力、色情成份及其程度分为 "全年龄对应"、"12 岁以上"、"15 岁以上" 和 "18 岁以上" 四个级别，并在游戏包装上帖上相应的级别标签，指导玩家购买。通不过审查的游戏将被定为"禁止发售"的级别，但 CERO 并没有禁止这些游戏发售的权力，惟有希望业界自律了。

据悉，该分级制度将从今年的 10 月 1 日起正式实施，基于 PS2、PS、N64、NGC、GB(GBC)、GBA、XBOX、DC、WS(WSC)等主要游戏机平台的游戏都将在审查范围之内，但不包括电脑游戏。

《拳皇 2002》十月开战

Playmore、Eolith 和 Sun Amusement 最近联合证实，使用 NeoGeo MVS 基板开发的 2D 格斗游戏《拳皇 2002》(The King of Fighters 2002)将于今年 10 月在日本推出。据厂商表示，这款游戏目前已经开发完成了 90%，赶在 10 月推出应该没有太大的问题。而从已公开的资料来看，《拳皇 2002》中可供玩家选择的角色大概有 40 名左右，系统基本上和前几代一样，但会加入一个新的 Power Meter related 系统，而一些操作也会简化。

手机游戏市场前途光明

有关机构最近推出的一份市场调查报告指出，手机游戏市场在未来将大幅增长。该报告指出，目前光日本和韩国地区就有 5000 多万手机用户热衷于手机游戏，而手机游戏市场已经达到了 11 亿美元的规模，预计到 2006 年，全球范围内各种手机游戏将会有多达 5 亿的用户，市场规模将会增长到 175 亿美元。

该报道同时指出，目前欧美地区的手机游戏发展比较缓慢，亚太地区的手机游戏市场就占了全球的 85%，而目前手机游戏制作水平最高的当属日本和韩国。

《倚天》玩家见面会在京举行

8 月 3 日下午，由北京捷三峰公司主办的《倚天》第一届北京玩家见面会在北京网图网城开幕了。

两点整，玩家见面会正试开始了。按惯例，当然是捷三峰的老总首先上场发言，介绍《倚天》的发展情况了，不过场下的玩家好象并不在意，只管自顾自地在那里热火朝天的"闲"聊。即便是《倚天》的制作者、韩国首席程序员金汉柱上场，场下也才响起了并不响亮的掌声。当然，《倚天》四位形象大使的上场就热闹多了，场下马上响起一片欢呼和掌声。真是不公平啊，呵呵……

最为搞笑的是，主持人让四位形象大使摆出他们自己认为最酷的、最能代表自己种族的 pose，不过四位大使好象都太过拘谨，每个人都想敷衍了事，pose 简单但却怪异，引起了场下玩家的一片哄笑。尤其是那两个 MM 大使，场下的玩家们不依不饶，弄得两人不得不多次重复表演，好象脸都红了哟，场下的各位玩家总算让她们过关了!

2002 年 7 月开通的屠龙战记新地图吸引了很多的玩家，大家都想看看终极 Boss 有多厉害，因此会上由 GM 为大家亲自上阵操演，当最后那头硕大无比的巨龙出现时，场下响起了一片惊叹声。战果就不必说了吧，GM 还是非常卖力的哟，呵呵。

随后，《倚天》首席程序员金汉柱先生又回到台前与玩家进行现场交流，不仅非常认真地听取了大家的意见，也为玩家解答了不少疑问，大家报以热烈的掌声。

最后的自由交流、合影留念和抽奖就不说了吧，这是网游聚会的常备节目啦，只要你参加了，都有机会哟! 感兴趣的话就多去参加一些这样的活动吧。

雷爵正式落户北京

因研发内地第一款万人在线游戏《万王之王》而闻名一时的台湾雷爵资讯有限公司于 2002 年 8 月 15 日在京召开新闻发布会，宣布雷爵(北京)资讯有限公司正式成立，经营内容将以研制、发行、运营网络游戏为主。

作为"万王"之父，同时也是雷爵(台湾)副总经理的陈光明先生表示，《万王之王》不仅代表着一个产品的成功，它更大程度上扣开了内地网络游戏市场的大门。内地在线游戏业发展迅猛，国外各大公司纷纷落户内地，而真正具备强大研发实力的国人企业却少之又少，雷爵资讯进军内地无疑为推动中国游戏业的发展再添了一员猛将。

雷爵(北京)总经理赖毓敏先生则认为，大陆的网络游戏用户在一定程度上已经超过了台湾，北京公司成立后，游戏研发的过程将更加接近市场，很容易在技术、市场上达到一个平衡，从而改变游戏本身的结构与创意，并更有效地进行管理维护与持续更新。

据悉，雷爵落户北京的第一个产品将是在台湾广受好评的万人在线游戏《童话王国》，而《创世霹雳》及《万王之王 II》也将于不久后相继发售。

《秦殇》战网免费玩

日前，《秦殇》战网正式开通。

由于制作小组针为网络对战重新制作了全新的故事，并定做了一套新的平衡数据与计算方式，所以战网版本的《秦殇》和单机版的感觉完全不一样。

《秦殇》的战网模式也有别于传统的战网，发行商第三波软件公司将在全国范围内架设多台服务器，开设多个《秦殇》的网络战场，预计每个战场同时在线人数可达 500 人。《秦殇》的正版用户将无须额外付费就可体验物超所值的正版附加服务。

奥美电子重拳出击网络游戏



2002 年 7 月 30 日，奥美电子正式签约韩国大型网络游戏《孔雀王》，并称还将在今后引进更多精品网络游戏，此举标志着奥美正式进军网络游戏市场，这无疑是广大玩家的又一福音。

《孔雀王》于 2001 年 12 月在韩国正式开放，注册会员已达 30 万人，是网络游戏中的大热门之一。

依星力推"科洛斯"

上海依星软件有限公司及北京国研科技有限公司于 8 月 16 日在北京隆重举行全 3D 网络游戏《科洛斯之暗黑魔影》上市新闻发布会及产品定货会。来自全国各地的数百位媒体记者及经销商代表云集北京，参加这一盛大的产品推介活动。

"大秦悍将"征战"上海滩"

据悉，刚刚推出第一部纯国产 FPS 游戏《大秦悍将》的北京欢乐亿有限公司已经筹备近一年的另一部 FPS 大作也将浮出水面，目前还没有正式命名，在亿派内部的项目名称为《上海滩 1937——血战日军》，项目代号为"上海"。

游戏背景设定在 1937 年卢沟桥事变之后，中日两军在上海展开了抗战史上规模最大的会战——淞沪会战，玩家将扮演中国军队的一员，孤身进入日军总部，去执行"不可能完成的任务"……

目前游戏的开发正在全速推进中，预计会赶在年底档期上市。为了制作《上海滩 1937——血战日军》，制作小组专门提升了《大秦悍将》引擎的光影效果和相关编辑器，过去数年的三维研究成果将全部应用在这款游戏上。同时，为了达到最佳的战斗效果，亿派决定所有 BOT 的动作全部用动作采集完成，估计仅此一项，就会创国产游戏的制作记录。另据传闻，《血战日军》还将移植到某著名游戏机平台上，欢乐亿派以保密为由拒绝透露具体机种。笔者私下推测，想来日本人不会允许这款游戏移植到 PS 上的吧……

寰宇之星玩家见面会八月召开

北京寰宇之星暑期推出的"八级风暴"活动已经开始两个月了，国内玩家们给了寰宇之星极大的支持与鼓励。为答谢广大玩家长期以来的支持与厚爱，寰宇之星决定 8 月底在北京举办一场名为"风暴精神·动感无限"的寰宇之星"八级风暴"大型玩家见面会。

在这次玩家见面会上，寰宇之星对此次"八级风暴"活动做了一个较为全面的总结，并对今年秋冬季即将发售的诸多游戏大作做一个崭新的预览。"八级风暴"活动中所有八款游戏的研发人员也有出席，并与玩家们交流了心得与体会。

WCG 开战啦

8 月 8 日，三星电子与中视科艺在凯宾斯基饭店召开新闻发布会，宣布"三星电子杯 WCG 世界电子竞技大赛中国赛区 2002 选拔赛"将在神州大地拉开序幕，全国 11 个重点城市将烽烟再起，选手可以通过线上和线下报名的方式参与到大赛中来，中国区总决赛的胜者将代表国人赴韩国，与全球的顶尖游戏玩家角逐 WCG 的总决赛，争夺至高无上的荣耀。

WCG 是奥林匹克运动会形式的电子运动会，并且是当今惟一的全球性电子竞技盛会。据本届赛事组织会透露，第二届 WCG 大赛无论从规模、竞技层面、影响力等方面都将全面超越第一届。

《大秦悍将》开发手记

作为第一款真正商品化的国产FPS游戏,《大秦悍将》的推出在国内玩家群落中确实掀起了小小的波澜,但远未出现厂商期待的"轰动"效应。毕竟与CS和Quake等历经磨炼的FPS经典大作比起来,这款国人自制的FPS游戏还稍显稚嫩。要想把那些沉浸在CS的真实和Quake的疯狂中的玩家拉将过来,绝非一日之事。

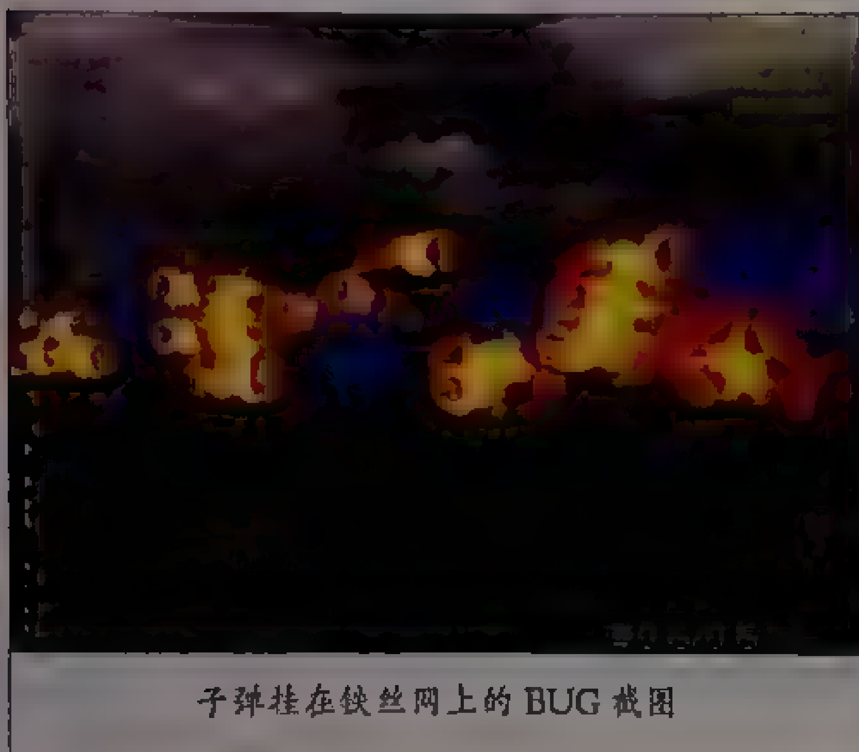
不过话说回来,作为一款国产游戏,《大秦悍将》的表现还是非常出色的,它在片头动画、3D建模以及可玩性上不但刷新了纯国产游戏可能到达的技术高度,同时也在战网、网吧、论坛等领域形成了风格独特的"大秦文化",同时也令众多玩家对这款游戏开发的台前幕后产生了浓厚兴趣。为此,本刊记者特地深入欢乐亿派在北京的老巢,与《大秦悍将》一线开发人员进行亲密接触,获得了大量第一手资料。其间既有种种不为人知的秘辛,又有令人啼笑皆非的有趣花絮。下面请看《大秦悍将》开发人员手记——

李胄(主策划)

《大秦悍将》上市以来,看着战网上许多玩家玩的不亦乐乎,感觉非常高兴。相信随着后续版本的不断推出,以及各种活动的开展,"大秦"的前途必将一片光明。

游戏开发的后期是在不断发现和解决Bug中度过的。这些Bug大多数惹人讨厌,必除之而后快。但其中也有几个"可爱的"Bug,在修改时还真有些舍不得,呵呵。下面就举几个例子

一次大家在测试机场关时,发现当幽灵枪在以某个角度打到铁丝网上时,子弹便会挂在上面,而且本局结束前永不消失。大家听到这个消息纷纷来试,不一会儿铁丝网上就挂满了幽灵枪、冰冻枪、掷弹筒、导弹等等,当有人把乌龟的火球也挂了上去时,哇塞,好壮观呀!程序部门的同学很快找到了问题所在,并勒令大家更新版本,但许多人都不甘就此放过,纷纷截图以做纪念,光我就截了两张图。


子弹挂在铁丝网上的BUG截图

还有一次,是在添加了机甲中弹反弹的功能后,大家在少林寺里激战时发现,当一具机甲跳起,碰巧另一具机甲用六轮机枪向他扫射时,那么跳起的机甲就会被扫得在空中飞舞。这样一来,当关闭"同队伤血"的选项时,队友间巧妙的配合便可以使机甲在空中飞行非常远的距离。在接下来的整局游戏里,空中到处飞着疾风、神武、蜘蛛,甚至还有大乌龟。呵呵,好夸张的景象啊!

开发后期,消除Bug的过程非常重要,也是非常枯燥的,但偶尔出现个像上面的Bug就可以让大家轻松好一阵。随着《大秦悍将1.0》的胜利结束,我们的团队战斗力也有了一个很大的提高。

继续努力吧,战友们,为了做出更好的游戏,也为了我们拥有一个更好的明天。

冲锋!冲锋!

王震宇(策划、配音)

配音,是大家经常能感受到却又很少了解的行业。

我们曾经得出一个结论,作为一个合格的配音演员,最关键的要诀就是三个字·"不要脸"。也就是说,在配音的时候把脸面暂时抛开,率性为之,或哭,或笑,或深沉,或轻佻,完全不管旁边人如何狂呕,你只管自说自话。

所以,在很多情况下你会发现,配音室中有一人挤眉弄眼地用稀奇古怪的语调说些莫名其妙的句子,旁边另一人则在没事偷着乐。很多心理素质不够坚强的配音人员,就只好把旁边那个家伙轰出去——世界终于清静了!

比较而言,《大秦悍将》的配音就更为有趣而又艰难了。

最初的配音稿风格比较夸张,尤其是女声,娇嗔怒骂无奇不有,以至于专门请来的配音演员一时完全找不着北。经过双方反复磨合后,最后决定采用类似台湾电视剧中小女生的腔调。专业的就是专业啊,尽管台词无比肉麻,最终仍然在所有旁观者都掉了一地鸡皮疙瘩后,坚持完成了测试版的配音。

然而这个版本的配音一经公布,便受到了来自各方的猛烈抨击,为了让大多数人满意,只好重头来过。

第二版的配音稿仍然令人头痛,试了很多次都不如人意,我不禁想:"是不是汉语根本就不适合游戏配音的需求?"

中文系毕业的策划曾戈对我这种观点表示愤慨和不屑,为了维护中文的尊严,他终于决定出手了。然而,当看到其中有"天堂中有没有车来车往"、"你得到了我的人,却得不到我的心"云云,所有人的牙齿立即酸掉大半。好在一人计短二人计长,从无数的备选文案中,我们终于挑选出一些相对较为合适的句子。

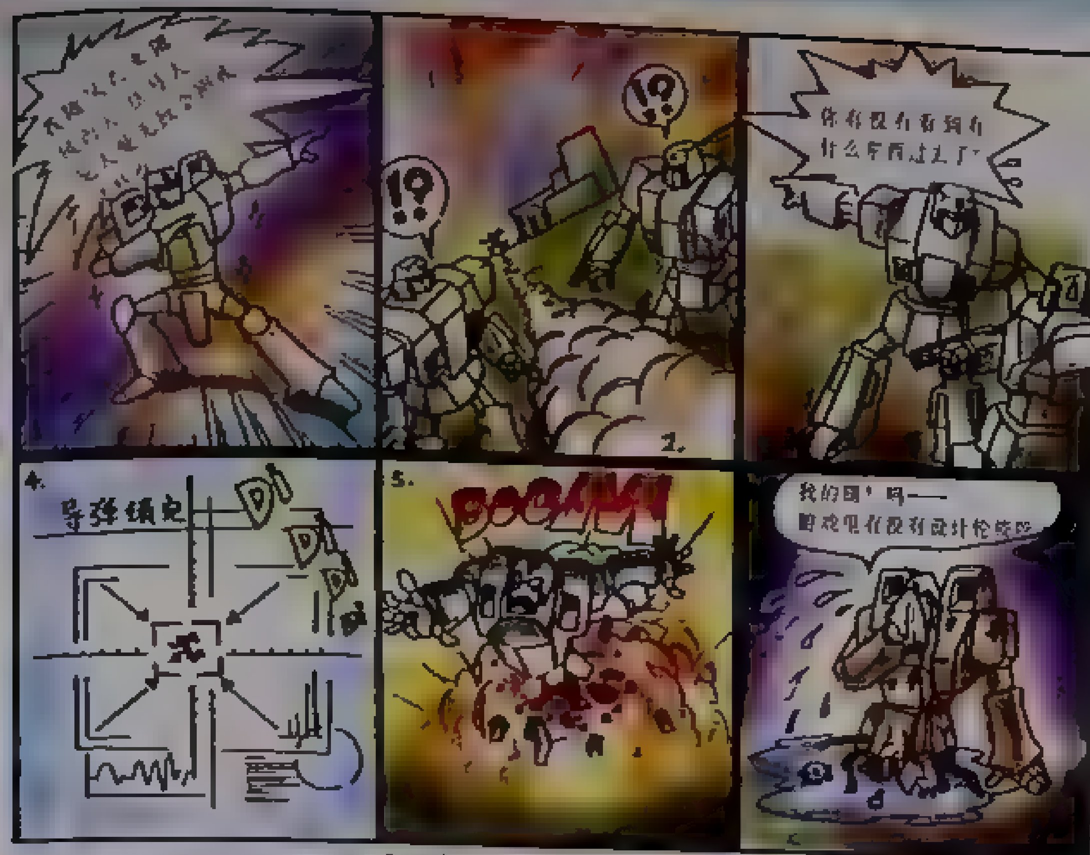
第二版的配音总算得到了大家的肯定,我也长长地舒了口气。

此外再透露一个内幕,《大秦悍将》中所有的男声配音部分都是由公司中的男同胞们亲自上马的。最有趣的是片头动画中的旁白,要求配音风格接近带有回忆色彩的科幻电影。原本请了一位音色深沉的专业配音演员来演绎,然而无论他怎么努力,最终仍然把旁白读成了《三国演义》的效果!不得已,我们的美工老白只好赤膊上阵。别说还真像那么回事儿,这也算是歪打正着了。

鲁小寅(动画导演):

在《大秦悍将》的开发过程中,我经手的工作主要是片头方面。开始的时候脚本几近于一篇小说,情节非常丰富。后来就开始分镜头,总共有两个版本,一个是demo版的,一个是故事版的(就是现在片头的前身)。分镜头


将军和士兵设计草图



《大秦悍将》之飞毛腿疾风

的原画画了满满一个文件夹,有几百张吧。到了游戏开发的中后期,统计完工作量后,基于各种原因,砍掉了demo和故事版里的好多情节,然后重新组合在一起,变成了现在的样子。

在片头工作中,印象最深的要算动作采集了。我们以前没有使用过动作捕捉技术,这对我们而言是新鲜又陌生的事。每天每个采集人员都要重复一个动作好多次,经常是摔得晕晕乎乎。其中有一个受伤倒地的动作,为了表现得自然,要求倒下时手臂没有保护动作,必须直挺挺倒下。大家试了好多次,才克服了恐惧感。

还有一些动作就更危险了,比如冲锋时被撞的直飞出去的动作,就是两个辅助人员将绳子绑在采集人员的腰和肩上,在他向前跑的时候用力一拉,整个人就向后飞了。动作采集虽然辛苦,可是最后看到自己的动作在动画人物身上出现时,心里是非常高兴的。片头动画完成并公布后,得到了很多玩家的好评,在网上也有极高的下载率,这也算是对我们不懈努力的肯定吧!

巴特尔(3D主美)

游戏开发者大都是同类领域中的佼佼者,这些人身怀绝技,掌握一身本领,但涉及的技术领域完全不同,你一定很奇怪是什么力量能把他们都凝聚在一起?!那是因为他们都具备一个共同的特性——偏执狂!

"偏执狂"是一种精神,一种不屈不挠、勇往直前、誓不罢休、永不回头的拼搏精神。我个人觉得《大秦捍将》远没有发挥出我们开发团队的最高水平,相信凭借《大秦捍将》积累的宝贵经验,开发团队自身的战斗力会逐步提高,当然,这里更需要每一个玩家对我们的支持与鼓励,你的支持才是我们的源动力!!!

在这里我仅代表自己对参与开发《大秦捍将》的重度"偏执狂"们表示最崇高的敬意!总有一天我们这些国产的"偏执狂"会与世界级"超级变态偏执狂"正面交锋,这需要我们拥有更强的"偏执"精神,团队合作更紧密,技术更过硬,市场运作更成熟。怀着中国游戏梦走向世界,是我们的终极目标!为此我们将不惜一切代价!!

白全(2D主美)

在整个游戏制作过程中,最让我难忘的便是片头动画里人物的动作采集。为了充分表现片中人物动作的真实感,我们制定了紧凑细腻的成套动作,每天下午都要去健身房彩排,每次彩排都要完成几十套剧烈的动作与真实的摔打,即使有护具和软垫,每天下来还是腰酸腿疼,困乏不堪。

虽然难捱,但大伙儿都非常投入,对每一个动作的理解和感受我们经常反复推敲、练习,并轮流示范,选出最适合的动作人选。有时候真是摔得两眼直冒金星,脊柱和脑袋也隐隐作痛。

正式的动作采集我们是在电影学院的动采间完成的,整整折腾了6个钟头,哈哈,还穿上那件变态的紧身衣,浑身上下挂满了反光的球球。看着墙上大屏幕里自己单薄的"骨架"(紧身衣上的关键反光点构成的运动骨骼),一边生龙活虎地折腾着,一边很投入地大呼小叫,真有些在战场冲锋陷阵的感觉。


超级偏执狂之2D主美白全


动作采集

非常遗憾的是,准备了很久的好几套摔倒动作无法成功采集,据说是因为我肉多,以至于摔倒时有些反射球被身体压住了,真是郁闷!苦苦摔打了一个月,最精彩的便是这些摔倒的动作,一时间真恨不得把身上多余的肉都揪下来。

动作采集完成后,我大大松了一口气,终于可以告别每天下午那痛苦的彩排,剩下的就是盼着在片头里看到自己狼狈的动作了。现在游戏已经上市了,片头也已经看过n遍了,印象最深的,就是那个被长矛扎翻的秦兵,呵呵,那就是"我"。

每一款游戏都浸透着制作者的汗水和情感,谁说不是呢?:)

贺迪(引擎主设计):

"唉,还是不对!"

看着显示屏上MAXSDK的帮助文件,我一筹莫展。

这是在开发MAX输出插件的过程中遇到的一个问题,已经让我连续几天茶饭不思了。眼前的MAXSDK帮助文件冷冷的待在那里,一如既往的矜持和孤傲,不肯透露一丝可寻的方向。看惯了Microsoft的MSDN以及DirectX帮助文件,从这些还是Windows3.1时代风格的帮助文档中嗅不到任何解决眼前这个问题的味道。

要知道,这些Window3.1风格的帮助文件没有提供查找(Search)功能,你无法通过某个章节下出现的只言片语去进行信息搜集,因而探索历程将仅限于帮助文件预先制定好的路线。可谁又能知道你需要了解什么呢?这些设计文档的人将自己凌驾于使用者之上进行文档的设计,他们期望使用者通过他们设计好的路线来学习和了解他们的技术。然而凡事都会有百密一疏,开发者计划得再周详,也无法解决使用者遇到的所有问题。"授人以鱼不如授人以渔",万全之策莫过于提供一个能在文档中漫游并进行信息收集的方法。在这一点上,Microsoft做得的确不错,他们的文档内容全面而且提供了迅捷的查找功能,DirectX的帮助甚至同时还提供了一个Word文档版本,让使用者能够方便的将帮助文件打印出来,以便随身携带。

最终,问题还是得到了解决,解决的方法是从MAXSDK所带的一个示例程序中找到的,但为什么这么做,至今仍无答案

由此可见,一个好的技术文档在设计时


《大秦悍将》之不许使抢

《大秦悍将》之冷冻枪妙用

必须将自己摆在使用者的角度才能够真正解决问题(换言之,一款好的游戏必须站在玩家的角度去策划才可能获得成功)。这是我们作为开发者,特别是SDK的开发者要注意的,在这一点上,我们要虚心地向Microsoft学习。

马琪琳(美工):

我是策划部唯一一位Female,主要工作就是贴图和球形天空制作,最初我为四种机甲每种都设计了五套贴图,其中有一套绿色的小乌龟,背上和头上金色的梵文(其实是我硬要说成是梵文)泛着神秘的光泽,呵呵呵,很美啊,简直是西藏来的圣龟嘛。为此我很得意了一阵,并重点推荐将其用在了游戏中。

还没等从自我陶醉中清醒过来,负责测试游戏的同学们已经开始向我扔来了粘液弹、蜘蛛雷。"你这是什么鬼贴图!穿在乌龟身上简直就是个变色龙,趴在草地里谁看得见呀!"酷爱狙击的同学更是满腔怒火,对着漫山遍野匍匐过来的乌龟他就是干瞪眼找不着人(龟)。

在大家十六管火箭炮一般的重火力狂轰下,我将另一套火焰贴图加以修改搬上了游戏,于是就成了大家现在看到的喷火"玄焰"(燃烧的小乌龟)了。

结论 光唯美是不行的,游戏性才是检验一切工作的惟一标准。

大家觉得月球关的银河是不是很美,我下了很大功夫作的(什么!你只顾着砍人从没抬头看过?我　　)。为了节省面数,球形天空实际是个六面盒子,是先将内部贴好星空图案的3D圆球拍成六张图,再分别贴在盒子的六个面上。由于星星在贴图过程中会变得很虚,所以要在PHOTOSHOP中修改,但这样一来六个面接缝处会造成微小的差别,我可是非常小心地修饰的,尽量使其不留痕迹。不过如果你愿意站在月球基地的雷达台上,冒着敌人的炮火仰望星空五分钟而小命不丢的话,还是可以找到天空的接缝处的。太空关的宇宙星云也是同样的效果,不同的是即使你忙着战斗来不及观看,也可以在不慎失足自尽的过程中尽情地欣赏。

《混乱冒险》混乱实录



怎么也没有想到,游戏橘子的《混乱冒险》真的会在这样一片混乱中启动。

8月6日晚7点左右,当记者赶到《混乱冒险》发布现场的时候,不大的西单科技广场上已经人潮汹涌了。而此时,离发布会的正式开始时间(晚8点)还有整整一个小时呢!是《混乱冒险》真的这么值得期待,还是形象代言人Vivian(徐若瑄)的吸引力太大,我不知道,呵呵!

橘子的工作人员淹没在人潮人海中了,没办法,Racer只好挤过人群,直抵那堵由保安围成的人墙前,好在有橘子的邀请函,终于顺利进入"贵宾"区。说是贵宾,可别做梦有座位和汽水伺候,那只是给记者们留的一块工作区域罢了。我进去时,十多架摄像机已经一字排开,而手持"大炮"的摄影记者更是多达几十人。不过这里虽然看得清楚,活动方便,但却成了场外观众的眼前花儿。在"摄影机群"和记者群的围堵之下,场外的观众要想看清看全台上的表演是不可能的,因此不时有人在后面埋怨,还好Racer没有听到有京骂出现,看来北京人真的文明多了

晚8时整,夜色已经笼罩了会场,没有任何征兆,舞台上的各色射灯突然闪亮,震耳的音乐随即响起,几个身着劲装的姑娘小伙出现在舞台中央。在一段狂歌劲舞中,《混乱冒险》的发布会就这样开始了!台下的记者开始各自行动,长短"武器"齐上,闪光灯闪成了一片。

随后一男一女两位主持人到了台上,简单的开场白后请出了北京游戏橘子营运长陈冠宇先生。陈冠宇是此次活动的总策划,他表示"橘子要把自己的精神在大陆延续下去。什么是'橘子精神'?就是不只希望自己有快乐的生活,更希望将这快乐的气氛带给所有的人、散播到每一个角落!"陈先生的一番高论引起了台下一片应喝之声。随后,陈先生透露,《混乱冒险》马上就要进入测试期了,遍及全国的服务器将于明天(8月7日)中午12:00准时开通。这一消息又激起了全场玩家的一片欢呼和掌声。


外围有保安严阵以待,观众被无情地挡在隔离区外,好在Racer有邀请函,混了进来,还是里面看得清楚啊,呵呵!


晃过保安,终于抢到近前,只能从这个角度拍了,没法拍全,大伙儿凑合看吧,呵呵!


再近点儿(Racer还想往前靠,被保安一把拿下,怒曰:"想上台啊您……")


哇,看看徐MM手中的武器,在她巨大魔力的作用下,竟然"变"成了激光剑!


摆个pose给大伙儿看,Vivian:"大哥,这把剑好沉哦,帮忙撑着点儿……"

紧接着,主持人瑄布."《混乱冒险》全国巡回专车活动正式启动!"随着主持人手指的方向,台前的记者们齐刷刷转过头来,把长短"武器"对准了观众席的西南角,一辆汽车"象征性"的启动了(当然是象征性的了,人山人海中也只能如此了)。啊,你问那车是什么车型、什么颜色、什么……,好象是黑色的吧,车型没看清啦!呵呵,其实光顾看MM了,谁让那10个PLMM挡在车前呢?!还有,最讨厌的就是那些扛着摄影机的电视记者了,拍起来没完,Racer想找个角度拍张全景都做不到,气愤ing……

接下来就是玩家们盼望已久的时刻了,随着主持人一声"请《混乱冒险》形象代言人徐若瑄小姐上台",台下的欢呼和掌声达到了最高潮,离舞台最近的记者们更是骚动起来,忙着抢占好的视角和机位。

在一片欢呼声中,Vivian由舞台装饰墙正中的石门中款款走了出来,一袭素裙,让人意外的是还将头发染成了金色,与Racer印象中的Vivian有些不同,甚至有点判若两人的感觉(Racer自认为金发极不适合中国人的脸形和肤色,感觉有点不伦不类,不过在这样一个需要"混乱"的场景中出现,倒也切题吧,呵呵)。

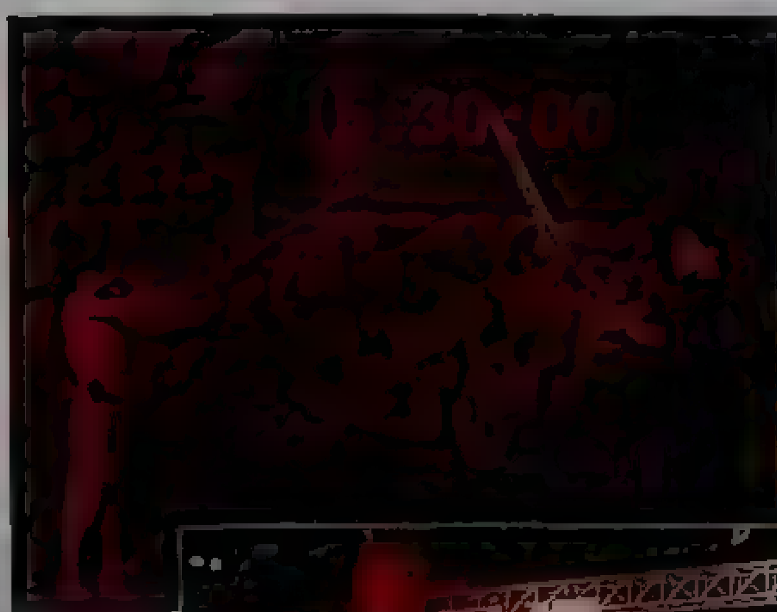
灯光闪烁中,两位主持人开始与Vivian"过招",身为《混乱冒险》亚洲地区代言人的Vivian表示,这是她首度为线上游戏代言,平常她是很喜欢玩game的,但对线上游戏不是很了解,不过身边有许多朋友常常提及线上游戏的互动乐趣,由此对线上游戏产生了兴趣,因此才兴奋地担任了《混乱冒险》的代言人。

这时陈冠宇先生再次出场,后面的工作人员还送上来两把"超酷"巨剑(估计是木头或塑料的啦,不然我们的徐MM怎么吃得消呢?),他和Vivian各执一柄,并在台下记者和观众的要求下摆了几个pose(其实摆来摆去就那么一个啦,肯定在下面没有好好排练,真是对不起这些热情的玩家啊!)。这时突然灯光闪耀,乐声大作,装饰墙上的倒计时钟终于亮相了,钟上的数字开始跳动,显示此时距《混乱冒险》全国服务器开通还有15小时零30分,现场的玩家再一次陷入了"混乱"之中!

活动到此嘎然而止,主持人宣布媒体专访时间开始,一时间各路记者蜂拥而上,占领了舞台,将橘子的发言人团团围在了当中。Racer数次"冲锋",试图进入"前沿"阵地未果,不得不带着遗憾退场……

在走到会场边缘之时,Racer回头再看,台上的数十位记者仍旧呈马蜂窝状聚集在那里,乱作一团,而台下的观众也似乎意尤未尽,一直在场的不愿离去,而刚刚路过的则对台上的人堆十分好奇,纷纷聚拢了过来,还不时问着."嗨,哥们儿,那儿干什么呢?"

呵呵,《混乱冒险》就这样在一片混乱中启动了,倒也十分切合主题,只是希望橘子在今后的运营和服务中千万不要这样"混乱"哟!





橘子的帅哥被记者包围了,唉,怎么自己手里还拿着两个MIC啊,是一怒之下抢来的么,倒……


橘子的发言人被团团围住,刚刚到场的观众不时在问:"这些人在抢什么呢……?!"



《千年》中韩武林争霸赛总决赛纪实

2002年8月3日，对所有《千年》的玩家来说，是一个值得纪念的日子。在这一天，“《千年》中韩武林争霸赛”总决赛正式打响了！这场赛事是由亚联游戏和韩国ACTOZ公司联合举办的，目的是给中韩两国的《千年》玩家提供一个切磋技艺的机会。而对于经过了长达两个月的严格选拔，从数千位《千年》玩家之中脱颖而出的10位大陆顶级高手来说，这次的比赛责任重大，因为他们的身上托付了《千年》30组服务器中数千玩家的希望，大家可是不想被韩国人看扁哦。


比赛会场座无虚席，观战玩家的热情高涨

12点不到，便有近500名玩家和媒体记者陆续涌进早已布置好的比赛会场——新世纪饭店3楼世纪厅。由于时间还早，很多玩家都找到了同服务器的朋友，大家三五成群地聚在一起畅谈游戏感想，会场显得十分热闹。主席台上的巨型电视屏幕中，反复播放着即将推出的《千年：太极之章》的预告片，也吸引了不少人的目光。1时许，随着女主持人的登台宣告：“首次千年中韩玩家对抗赛正式开始！”，亚联游戏的副总裁陈莉女士和韩国ACTOZ公司董事李真虎先后致辞，穿插其中的舞狮和武术表演把会场气氛渲染得十分热烈。接近2点，比赛正式开始，双方选手登台亮相，并进行抽签，决定首轮残酷的PK淘汰赛的对阵顺序。

下午2点30分，双方选手各就各位，由GM公布本次比赛规则。


中韩双方参赛选手合影

个人对战比赛规则

1、中韩所有角色年龄统一为60岁，其余各项武功数值不变；
2、取消使用2级武功；
3、所用兵器为统一配置，每名角色身上放置比赛用拳套、刀、枪、剑、斧五项兵器，比赛时玩家可自行选用，不可使用飞刀或弓箭等武器；
4、个人对战为单败淘汰制比赛，每场比赛为3局2胜制，以先胜两局者取得比赛胜利，共比赛19场决定第1、2名选手；
5、所有角色在比赛场地不许吃药；
6、若比至双方已无力进行攻击，由GM依剩余血量进行胜负判断，剩余血量多者为胜方；
7、每局比赛为1分半钟。

宣布团体对战规则

1、团战场地为与擂台场相似的场地，双方各在各自的擂台，但双方擂台上各有一个门派剑令的标制，门派剑令有一定血量，GM宣布比赛开始后，中韩双方互相攻守，以先攻破对方门派剑令一方为胜；
2、比赛采用3局2胜制；
3、每个选手将分发1000把箭与1000把飞刀与30粒生药，可在3局比赛中使用，用完后将不再进行补充；
4、比赛中被打死后将退出比赛场地，直到下局比赛开始才可再次进入；
5、提前进入比赛场地者，将丧失所有比赛资格。

首先进行的是个人赛，随着GM一声令下，20名中韩选手聚精会神开始了捉对厮杀，韩国选手频繁切换武功的动作非常快，简直让人眼花缭乱，一度使得一边解说的GM也有点措手不及，而中方选手也并不惧怕，深经百战的他们对武功间的相生相克、攻击方向、攻击时机都有独道的领会，加之现场观战的中国玩家的呐喊助威，场上出现了一边倒的形势，前10场淘汰赛的结果为：

CN08(红红好姑娘) 2:1 KR09
CN05(我最帅) 2:0 KR03
CN02(九转神童) 2:1 KR08
CN03(欧阳傲雪) 2:0 KR01
CN10(英雄会⊙黑龙) 2:1 KR10
CN06(忍の忍王) 0:2 KR02(我是恶魔)
CN01(袁思超) 2:0 KR04
CN09(位) 2:1 KR05
CN04(詩穎) 2:1 KR07
CN07(海大小姐) 0:2 KR06(无限超权限)

其中只有两位韩国选手过关，而有8位中国选手进入了下一轮，中方明显占优，而每当中方选手战胜韩国选手，在场的玩家都会报以一浪高过一浪的欢呼。第二轮的比赛也没有什么悬念，经过两次类似的高呼，韩国选手已经全部被淘汰，个人PK赛已经变成了中国玩家内部的比赛。最后的对决形势为：

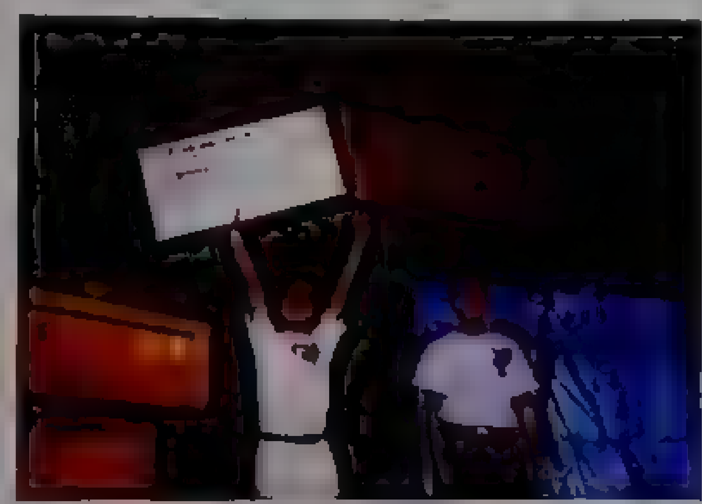
CN08(红红好姑娘) VS CN10(英雄会⊙黑龙)
CN09(位) VS CN01(袁思超)

半决赛双方的实力非常接近，而且非常谨慎，你来我往打得精彩，两场都是2:1的微弱优势决出了胜者，尤其是后一场唯一幸存的女选手——位（漂亮MM哦），更是吸引了玩家的极大关注，她一度明显领先于袁思超，只是在最后的关头不知道什么原因突然停止了攻击10秒左右，被袁思超连续攻击得手，最后不幸落败。


中方选手严阵以待

最后的决赛由CN10（英雄会⊙黑龙） VS CN01(袁思超)。袁思超的运气简直好得令人难以置信，两次都在首先落后的形势下反败为胜，以2.0的比分击败英雄会⊙黑龙，获得个人PK赛的冠军和15000元（税前）的奖金，英雄会⊙黑龙也获得了亚军和10000元（税前）奖金。获胜后的袁思超更是兴奋的跳上领奖台，向所有在场观众致意，这也体现了一代《千年》高手的豪爽个性，率性而为，快意恩仇。

接下来是更精彩的团体PK赛。由于这种团队比赛最能反映玩家间的团队精神和默契配合，所以虽然前面的个人PK赛关乎个人荣誉，而后面的团体PK赛似乎更加体现真正的竞技水平，也更加受到双方选手和在场玩家的关注。比赛开始，也许是受刚才个人赛的鼓舞，中方选手们率先发动了进攻，但是由于缺乏有效的组织配合，很快就被有丰富的团队比赛经验的韩方杀得东躲西藏，最后韩国队以默契的配合和诱敌战略以明显的优势赢得首轮比赛的胜利，形势对中国选手非常不利，经过稍作休息后比赛继续进行，中国选手明显经过了内部的协调，采取了迂回战术，以大部队抵抗韩国的大部队，然后一名选手出现在韩国门派剑令的后方，顿时韩国队大乱，首尾不能兼顾，回援的两名选手一一死在中方埋伏的队员箭下，分兵导致前方大部队兵力又不足，很快被围歼。第2场比赛中国队获胜，会场气氛达到了最高潮。


获得大奖的袁思超异常兴奋


由韩国公司董事为团体赛优胜方颁奖

扣人心弦的第3场比赛开始了，中方故伎重演，韩国很快作出了判断，没有马上分兵，而是集中兵力一点点吃掉中方主力，由于在上场比赛中，中方选手不顾一切(连输两场就会马上输掉比赛)，消耗了太多的生药(每人只有30颗，而且不再补充)，导致生药匮乏，因此尽管中方选手拼尽了全力，也充分展示个人操作技巧的，但是仍然无法扭转败局，最终重演了第一局的情况，被韩国选手以明显的优势取得了最终的胜利。■

下面是几位选手的个人资料：

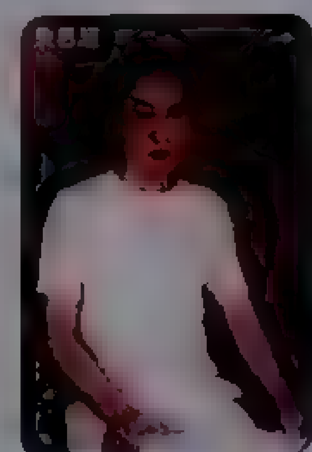
角色名称·袁思超(CN01)
性别：男
年龄：59（游戏中）
所在服务器：天下
接触千年的时间：2001年3月

去年三月踏入《千年》天下，不喜好PK，喜欢广交朋友。从《千年》到《千年Ⅱ极乐洞》，可以说天下群雄纷争，大战无数。本人涉身其中，参与甚少，特别是和两大对立集团主要人物私交甚好，没有多体会PK的激情，实为憾事！

游戏中让我欣慰的是，自己的千年目标——大陆第一6喊，在今年1月18日实现了，GM上线为我祝贺，并在主页发布奖励公告。之后就是认识游戏里的老婆——心语寒烟，2月14日情人节，我们结婚。由于以前我一直跑步，满级的武功很少，我们相识后，在短短的几个月里，她陪我并帮助我练满了20多个武功和浩然，谁说练级枯燥？只要在线，我们必定在一起练级，那段日子，好开心，好难忘！以至于后来她也成了个练级狂！在这里，我要感谢她，她对我实在太好，我欠她实在太多……

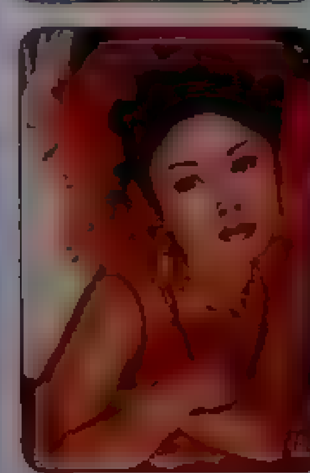
以后的《千年》日子，我将在论坛一如既往地帮助大家，为大家架好这座千年沟通的桥梁。在这里我还要说的是，其实GM一直在致力于千年的完善，也一直在考虑玩家的利益的，“密码保护”的系列措施，物品拾取方式的更改等等，虽然千年还更待完善，我们就给点时间和空间他们吧~

这次中韩对战，我们在北京与韩国来的高手进行一番面对面的较量，同时也是一次难得的网聚，很希望能够在北京和全国各地的千年朋友煮酒论千年，笑谈古今事！









角色名称：海大小姐(CN07)
服务器：征服
个人爱好：爱吃爱睡爱玩
最大愿望：吃遍天下美食物，天天有懒觉睡

玩《千年》的原因是喜欢里面的人物造型，还有画面，我这人不喜新厌旧，一个游戏一旦玩了就会玩很长时间。这次比赛，我有信心我们一定会赢，因为我们是东道主，占了主场优势，而且我们有实力，这次世界杯，韩国队不是也靠着主场优势才赢的嘛。

角色名称：红红好姑娘(CN08)
服务器：征服
个人爱好：剧烈性的体育运动，有挑战性的活动
接触千年时间：2001年12月

大家好，我知道很多人看了都会笑——人妖嘛！习惯了。但今天是我向大家澄清的时候，我对《千年》的热爱源原于红红这个人。红红是我最爱的人，也是我最愧对的人，我本来是打算送她的ID，但无奈中我被迫离开了她。说了肯定好多人认为我是在编故事，没关系，愿意的可以找我求证，找她也可以（不过我没勇气去找）。还有的就是，我这些日子终于明白了小万、龙虎这些人的无奈，告戒那些得红眼病的朋友：玩的不好原因在你们自己。我们如果复制，那GM会处理我们的，何劳你们费心？在此感谢《千年》里对我最好的朋友——聚缘刀神，和所有聚缘网吧的朋友，也衷心祝愿《千年》越走越好。

对于比赛，哪国选手会胜我没想过，但我参与了就已经够了。

角色名称：位(CN09)
所在服务器：蓝天
血型：O型
个人爱好：听音乐，看书，上网
喜欢的动物：狗，马
喜欢的颜色：白，黑有

我喜欢《千年》，因为这里有人情味，很多让人在现实里面不可以依靠的东西在这里可以，还可以让自己做很美的梦，虽然是游戏，可是也是一个看来很象真实社会的地方，我喜欢这里，里面就象是我的家一样，它很美丽，很童话。

数字生活

[编者按] 若干年前，尼葛洛庞帝的《数字化生活》为我们展示了一幅神奇的未来生活的图景，而今天，我们的生活的确正在全面数字化，而且速度快得让人难以相信，尤其是在娱乐领域：游戏业首当其冲，它似乎成了一切最新数字科技的试验场；音乐也在逐步数字化，并在变革中引发了一场 Pay 与 Free 的战争；而电影，则让我们能够充分享受数字技术的神奇，获得比游戏更为直接的感官刺激……下面我们就来看看最近电影和音乐界发生了什么事——

首部全数字电影登陆

在等待了几个月以后，狂热的美国星球大战迷们可能会失望，因为他们还得通过老办法观看这部电影。这部电影原计划在数字电影院播放，据说这是自有声电影出现以来电影史上最大的进步，但是这个历史时刻却因为播音室和剧院在费用上的问题而推迟。

《星球大战》的影迷们已经在好莱坞 Mann's 中文影院外头安营扎寨了。无论是来排队还是守候在网上，他们一直在一秒一秒的等待着《星战前战二》的首映式。但是当《克隆人入侵》在 5 月 16 日上映的时候，大多数人却不能以导演乔治·卢卡斯期望的方式来观看这部电影。这是第一部完全用数字摄像机拍摄而成的动作电影，但是大多数观众仍然只能通过电影胶片来欣赏这部影片。

卢卡斯电影公司从 1999 年开始就努力游说电影院改进它们的设备，但是这场革命姗姗来迟。全世界 15 万家电影院中，只有 50 家采用了这种新技术。我想现在还没有人严肃地考虑过目前数字影院在转变过程中遇到的问题，其中包括什么时候采用什么样的设备，以及这些设备的价格。

费用可能是最大的障碍。一套数字放映系统的价格大约是 15 万美元。Fithian 说，如果电影全部数字化，制片厂就能从每年的电影胶片印刷和分发费用中节省出 10 亿美元，这样制片厂应该为电影院分担完成这种转变所必须的费用。还有一个问题就是现在的观众们，甚至是非常铁杆的星球大战迷们对这种变革的呼声也并不强烈。这 100 多年来我们拥有那么多出色的电影，而且正朝着更好的方向发展，但现在这样才是最好的，所以在大多数的电影院里，数字电影前景可观。

Napster 的死亡竞赛

Napster 真的就这么一去不复返了吗？从近来的消息看可不是太好。这家公司计划的订购服务还是被推迟了，而且就在上个星期，Napster 解雇了百分之三十的员工。但是它正依赖那闻名于世的名字——Napster——唤回它的支持者。

在经历了一次次裁员，吃了一个又一个官司以后，Napster 看起来真像是一个将死之人。但事实是这样吗？到目前为止，Napster 已经在过去两年里被五次宣布死亡了，然而他们仍然健在。法官 Patell 允许他们在明年 1 月以前处理完一些法律问题，但是还不清楚这个公司是否还有足够的时间撑到今年底。因为音乐行业正在和它进行版权官司，Napster 不得不推迟启动它新的 "PAY-TO-PLAY（付费欣赏）" 服务。就在上个星期，这家公司裁去了它的 100 名员工中的 30 名，而更多的人也很快会离开。但是也有一些好消息，Bertlesmann 为 Napster 投入了大约 1 亿美元，它希望能够得到回报，而且预计主要的唱片公司会向这家陷入困境的网站提供音乐授权。除此之外，他们还相信 Napster 这个品牌足够强大，能够让这家公司卷土重来并战胜新的竞争者。人们把 Napster 这个名字与音乐联系在一起的事实意味着仍然有希望依靠这个牌子进行重建，但是仍然有许多持怀疑态度的人，尤其是在竞争者中。用户体验到的东西已经完全不同，但是仍然把它叫做同一样东西真的是非常勉强。所以我想这是一个真正的挑战，而且对这两个事务进行比较也会是非常有趣的事情。真正的答案由消费者掌握，他们会愿意为曾经免费的服务付钱。

如果 Napster 真的破产了，那么唱片公司将无法得到任何赔款而且还得赔上他们打官司的费用。

[编者按] 数字化带给我们的是便捷和快乐，是一场革命。然而人类的生存环境却在进一步恶化，前些日子的全民"桑拿"大家还心有余悸吧？现在天气总算凉爽下来啦，不过，全球变暖的趋势似乎不可逆转，苦日子还在后头呢！你想知道未来 100 年内气温会上升多少度吗？请看科学家如何利用数字技术来进行科学地推断。

用高科技估算全球变暖

在今后的 100 年中，全世界的温度将升高 1 到 6 摄氏度。如果你认为针对当今全球气候变暖的模型是正确的，那么以上这个推测就应该是正确的。正如马特·马可维奇(Matt Markovich) 向观众所展示的那样，科学家们正在通过研究云层获取数据。

全球变暖的实际情况是怎样的呢？通过研究云层，我们如何能够预测未来的气候变化呢？在我们所有的计算工作中，最重要的因素、最不能确定的问题就是云层是如何与辐射过程相互作用的。Chuck Long（查克·龙）与其他科学家一道，在华盛顿州立西北太平洋国家实验室工作，他们希望这个流动的大气层实验装置可以帮助人类了解在全球变暖的过程中云层发挥的作用。在云层效应中，有多少辐射穿过了云层？针对这个问题，我们所做的最基本的工作就是彻底地测量整个大气层。在工作中，研究工作者是用激光发射器，寻找光线和光源，这样他们能够仔细观测云层，并推断出云层的构成。这种仪器没有使用无线电波，省略了用来组装雷达的零件，而改用激光。差不多有十几种装置，包括雷达，还有数码镜头。

到现在为止，科学家大多依赖地面固定观察站点观测云层。然而，Parcel 这个装置却是活动的。在 48 小时之内，人们可以把它带往世界任何一个角落。比如说，这个装置可以带往犹他州，观察那里的冰粒云层，这种云层是很罕见的。有专家说，这种中云层是在全球变暖运动中形成的。我们深知，在这些气候模型中，存在着一些问题，在如何替换表示云层这个问题上我们还需要进一步的改善。我希望我们能够帮助他们。第一个租赁使用 Parcel 的是 NASA，今年夏天他们委托这里的研究者们研究在南部佛罗里达的卷云。

本栏内容由赛迪影视（CCID TV）《数字生活》节目组提供

"大话家游"这个栏目名称本来是在杂志的论坛中最先使用的，有些读者和小编认为把它用作编读往来的代名词挺生动妥贴的；小马也觉得往日的酒肆吧台，风流总被雨打风吹去……说到底是个说话聊天的场所，不如咱们就放开来"大话"一回。现在暂时把它分为两块："话·家游"主要是针对杂志的，"话家·游"则是更宽泛些的话题，当然，总要和"游"沾边了。

自打杏花村开张至今已有六年，七十期之中以每期五位读者发言计，也已数目可观，够新编一本《365 夜》啦。从读者朋友们的身上，我们学到了太多太多。空间有限，这一期先请大家说话，就不对话了，我们衷心期待着你们对《家游》又一次改变的意见。

话·家游

生活
就是 一个月的
《家游》
接着
另一个月的
《家游》……

《家》的封面越来越先进了！价钱贵了？《家》的文章越来越长了！专业化了？《家》的攻略越来越多了！游戏难了？现在的最爱只有漫画了。

写一些"七嘴八舌"的东西就在那里装专业话语，什么 foolstop 610，chj 503……编那么高分找死啊！有些人的缺点表现出来就是习惯，别再让我看见他们！我可是暴脾气！"七嘴八舌"里面的文章一个就是充专业、充前卫的，另一种就是说尽《家游》好话和无限赞美《家游》的，此类还分明示和暗示的。也许这样才可以发表吧？

——北京左冷禅

"革命党"东东之悬赏告示　　大漠奇侠

大家話遊 ABOUT US

一直以一种复杂的态度对待你们这本杂志。

自从自己购了电脑，电脑里装了游戏，我便一直购买贵刊，但很少填什么问卷，看一本杂志也如此认真没有必要。

购电脑是为了方便工作，上网是为了查找资讯，玩游戏是为了休闲，买贵刊只是为了搜寻并玩好自己喜欢的游戏，一切对于我而言就是这样简单。

像我这样刚过而立之年的人，干着不好不坏的工作，挣着不高不低的薪水，于是便选择尽可能超然而现实的生活。我想自己是不太可能成为一个电子游戏迷，也不可能成为贵刊最热心的那类读者，于是我讨厌杂志上各种各样关于所谓文化的争论，无论是"游戏益智"还是"游戏鸦片"论在我看来都是滑稽的，都是屁话。

但有一点我始终相信，世上大多数人终究要生活在现实之中，网络也好，电游也罢，无非是工作和休闲的一种工具，利用一下也就罢了，沉溺其中岂非弱智？在我生活工作的社区，到处是形形色色的网吧，其中 80%的人无非干着三件事：浏览黄色网站、聊天及电游。看着各色人等前赴后继乐此不疲，我心中十分不解。

我不是政府官员，不是社会学家或卫道士，我不想因为生活方式及观点的不同与人争论什么。可在心中，却不禁为北京网吧里那二十多个年轻的生命轻轻叹息：值得吗？值得吗？……

——湖南李晖

现在网游玩家和非网游玩家之间的龃龉，好像比起以前电脑玩家和家用机玩家的分歧还厉害，在《家》的读者中就能明显看出这一点。萨特说过"他人即地狱"，这话放在游戏中倒蛮准确的。网络游戏可以因为存在玩家间的互动而充满魅力，同时也可以因此而丧失乐趣，这和网游不网游的其实无关。单机游戏不需要厂商维护一个氛围良好的虚拟环境，只需要搞好售后服务就行了（当然搞得还不够好）；网络游戏则既需要厂商的运营管理，又需要玩家的自律默契，这太难了。

中国的游戏界也是第三世界水平，游戏这东西本来就多少有点超前，网络游戏更别提了。一群思想上情感上精力上憋屈压抑许久的人一旦有了宣泄的缺口，那么大家看到的绝不会是什么人性的光辉……《家游》应该在这方面多发挥传统媒体的作用。上期辽宁呵呵的信中把当前网游的外挂总结了一番，其实到号称"网游门户"的某网站就可以看到诸多外挂的专门论坛，蔚为大观啊！不少外挂软件都有自己的主页和代理，较一些正规的商业软件也不遑多让，不过所谓中华网龙的"商用外挂"绝对是谣传。

——北京何必同志



《反恐精英之弹无虚发》　　吉林　　吴理

我是《家用电脑与游戏》的一名忠实读者，今年刚大学毕业，正准备读研究生。我看《家游》已经有好几年了，我有FC、MD、PS、DC、PC，所以我买过很多游戏杂志，但《家游》一直被我认为是最全面、最权威的，因此我每期都买，虽然从来没给你们写过信。不过在杂志改版之后，我觉得这本书越来越陌生了，有些话我实在是不吐不快，也许很不中听，也请原谅了。

首先，必须肯定几个经典的栏目，仍然做的很好，比如特别企划、电娱实况、软硬攻略以及各种游戏文章等。在这儿我要特别提到两个栏目，一个是你们的游戏排行榜，我一直认为这是我门国内最权威的一个游戏排行榜，可信度很高，不象有的杂志，前几年还把自己参与发行的游戏推到了第一，让人忍俊不止；第二，我非常喜欢你们的小栏目“大作批评”，里面说的话很诚恳，也很实在，的确说出了很多我们玩家的意见。

下面我就要给你们挑挑刺了。我的第一点意见是关于网络帝国这个栏目，是的，看了第八期，我很不得让这个板块从书上“消失”，虽然我舍不得书。不，请别误会，我不是说网络游戏有什么不好，实际上，我虽然不大玩网络游戏，可是还是很喜欢网游的，毕竟与“人”的互动才是最有意思的。不过自从改版后，你们这个专门介绍网络游戏的栏目给我的感觉是越来越差劲。以第八期为例，网络帝国从50页到82页，连广告是所有栏目中“占地面积”最大的，里面有14篇文章，包括了11个游戏的介绍或攻略，内容实在是非常丰富了，我也能体会到小编们的良苦用心。不过，我仔细分析了一下，可以把这些文章分为3类：第一种是几款新游戏的介绍性文章，从文章上看，这几个游戏有很多共同点，比如，它们拥有不知所云、毫无新意的剧情（当然，对于网络游戏来说，这并不重要），雷同的职业系统（简直是相同的：力量型、智慧型或叫魔法型、中间型），说句实话，有个别游戏更是登不了台面的东西。这类游戏完全可以放在一起介绍，或者只要简单说说有什么特点就可以了，结果是它们少则占了一页，多的就洋洋洒洒数万字了，这么漂亮的纸上印满了这些累赘的东西，你们实在是有骗读者钱的嫌疑。第二类就是几个已经成名的游戏，现在版本升级了，你们仍然是花了大量版面去介绍。我把这一期和上一期的对比了一下，里面竟有4个游戏是重复介绍的，虽然有的是标了不同的“略”或者是“攻”，但是一看就觉得内容雷同，在杂志上出现看了一眼就知道说什么的文章，这本书还有生命力吗？我不得不怀疑我心爱的《家游》里有多少枪手了。我真的不希望社会上的不良风气出现在还算纯洁的游戏杂志上。在这，我还要特别提一下《××宝贝2.0》，第七期有了一篇标明“攻”的东西，这一期又是两篇，内容怎么样不提，攻略写得这么详细，连一些一进入游戏就可以看到的鸡毛蒜皮的东西都写上了，玩家还有什么乐趣？要知道，游戏是要“玩”出来的。我猜下一期恐怕还有这个游戏的攻略，你们大概是要把这个游戏的所有职业的“成材”方法都详细写出来，才肯甘休吧？至于第三种，才是那种真正值得介绍的，与一般的网游有很大不同的，很有特色的游戏的介绍，这种东西，才是大多数读者、玩家感兴趣的。很遗憾，第八期只有《星云战记》的攻略符合这个标准。

第二点，我要说说非网络游戏的这些板块，即冒险之王、霸者之道、强手大亨、运动极限。我真佩服这几个栏目的命名者，能想出这么生硬的、不伦不类的、土里吧唧的、不知所云的名字，还真花了不少工夫（By the way，我一向认为朴素的东西才是最美、最有内涵的，这几个名字实在是……）。不过我更佩服这几个栏目的创意和策划者，先硬生生地把游戏分好类，再按类把游戏一股脑儿往各个“地址”一塞，看似分门别类，实际上乱七八糟，除了成了块装，一点也看不出条理。我认为这是改版后的最大败笔，这样做实在是短见。且不说分类是多么不科学，我们都知道，现在游戏越来越多元化，越来越复杂，一个游戏里面已经搀杂了多种元素，多种类型的融合是整个游戏业发展的趋势，你们这样给游戏分类，不是给自己添乱吗？不客气的说，这种做法简直是倒退。比如说《英雄无敌》系列，你们认为是该放在《霸者之道》呢，还是放在《冒险之王》？现在流行的《魔兽III》里英雄的升级如此重要，你们能简单的把它认为是即时战略吗？我认为游戏业发展到今天，游戏已经成为一门艺术，一门深奥的科学，请你们可以以一种严谨的态度来对待游戏。

好了，说了这么多，我手都酸了，如果有言语过激的地方，还请原谅。我只是对《家游》爱之深，关之切，《家游》仍然是我心中的No.1，我只希望你们能把《家游》办的更好，并且你们作为《家游》的编辑，做的是很多玩家梦寐以求的工作，你们有义务把杂志办的更好。不过我说了这么多难听的话，恐怕得罪了不少人了吧？不知道你们敢不敢登这篇批判文章，HeHe。

以上仅代表我个人观点，与其他任何人、任何机构无关。

——cloudfly

公告栏

读者调查问卷统计结果

2002年第7期

读者对本期杂志的总体印象

非常好	23.5%
还不错	53.8%
一般般	14.2%
不太好	6.4%
糟透了	1.1%

读者对本期封面的感觉

非常好	17.6%
还不错	42.3%
一般般	27.4%
不太好	9.7%
糟透了	2.0%

本期读者最喜欢的三个栏目

①冒险之王
②娱人码头
③电娱实况

本期读者最不喜欢的三个栏目

①运动极限
②软硬武略
③网络帝国

本期版式最受读者喜爱的栏目

运动极限

本期版式最不受读者喜爱的栏目

娱人码头

本期读者最喜欢的文章

冒险之王：风之宿缘

本期读者最不喜欢的文章

娱人码头：高校事件（续）

幸运读者名单

2002年第7期

山东滕州	张蛟	湖北武汉	王锐
安徽合肥	杨扬	北京	高珊
福建福州	叶朝	湖南长沙	朱晓明
吉林双辽	李鹏	广东汕头	林滨
浙江杭州	彭家鹏	重庆	赖伟民
福建永春	吴斌	山东济南	张亮
北京	刘茅第	广西南宁	李俊
陕西石泉	陈博	浙江桐乡	钱锋平
吉林临江	贾俊鹏	内蒙东胜	赵强
四川攀枝花	潘刚	安徽合肥	邵君
上海	杨熠鸣	北京	詹鑫
四川	潘诗韵	北京	沙非
浙江丽水	李韦俊	四川资阳	魏吉春
浙江玉环	洋璐斌	上海	马骏
安徽 湖	杜敏	重庆	徐阳

《大腕》家游篇

一定得找经验最丰富的编辑
用速度最快的电脑
拿就拿罗技的光学鼠标
音箱可以震碎玻璃
CD最少也得2、3尺厚
什么宽带啊，卫星啊，数码相机啊
能拿的都给他拿上
左手有mp3播放器
头上挂着3D眼镜
身后再跟一个专职秘书
特漂亮特清纯那种
编辑刚进门
甭管有事没事都得跟人家说：
“梁总，你的稿子又被毙了”
一口地道的倒霉腔
倍儿没架子
杂志可以加几页攻略
另外添几个网游的心得
少说也有2页纸
再来他34页精美广告
好色之徒喜欢的那种，就是一个字：辣
随便一看就倾倒一票
周围的小编不是玩游戏就是拆硬件
你要是老是偷懒啊
你都不好意思跟人打招呼
你说这样的杂志一次可卖多少拷贝
（我觉着怎么也得好几万个吧）
好几万！！！
那是成本，十万起
你还别嫌多
还不打折
你得研究做杂志的辛苦
能够有34页广告的杂志决不会在乎在正文的边上再加几个
什么叫“家游杂志”你知道吗
“家游杂志”就是不同于中国大多IT媒体，但还是有枪手文章的杂志
所以我们看家游的理由是：享受今天，期待明天！

——江苏 yexinad

话家·游

锻炼身体玩游戏两不误：实战攻略与秘技

——北京陈京蓓

一个人每天至少应当做到站立活动3个小时或有氧运动（心跳每分钟120下以上的）1小时才能够保持身体健康。现在的人工作都比较忙，要达到这个“标准”，就得会挤出时间来。由于大家的作息时间都不一样，我就只介绍自己锻炼游戏两不误的时间安排。

一、攻略

每天早上6:00起床，立即上操场，做小跑、压腿、行进操、收腹跳，有的时候（使用跑步机）跑步、（使用健身器）悬垂举腿（挂在空中把腿平举）或打篮球，至6:45回来；6:45至7:00，洗脸、护肤；7:00至7:20，吃早饭。7:30去坐班车上班。

上班之一般作息时间（夏季除外）：

上班时间无法正式安排体育活动，只能做到能直接去找人的一律不打电话，省得净坐在椅子上不动。能跑步上下楼的一律不乘电梯。《电脑商情报》就在我们单位院里，在一座楼的6楼，我从不坐电梯上下，一律跑着去拿报纸。中午11:00午休，11:30左右打个盹儿，12:00就可以看书了；1:00去单位院里的小花园做仰卧起坐、鞍上有氧运动（骑在一个马鞍形的东西上做骑自行车状）、引体向上或上攀爬器（有横档的可以上下爬的器械）。1:30回办公室看书。下午5:00下班。

上班之夏季作息时间：

夏天闷得慌，所以不怎么运动，但也不能荒废了。班上和平时一样。我们夏天中午11:00休息，下午3:00上班，我反而可以回宿舍了。所以，夏天，我往往利用中午时间进行电脑娱乐——打游戏、学使用软件、上网，还有不需要电脑的——看书。反正这段时间想运动也运动不成。

下班后：

6:00吃晚饭；6:30至8:00或上网或看书；8:00至8:30之间，天气好又去操场打篮球，天气不好在屋里打乒乓球。8:30至10:00，看书、上网、用软件干点儿自己喜欢的事儿。10:00，睡觉。

我在灌水区灌水的时候，曾经一到10:00就曰：困了，去睡觉。大家都很奇怪，10:00并不晚呀。可是我就是这个习惯啊，从当兵的时候就养成的，所以特别注意保证充足的睡眠。

二、秘技

大多数玩家的机器都不会做到1秒钟就安装、1秒钟就LOADING，这两段远大于1秒的时间就是从长时间的坐姿中解放出来的机会啊。我只要一安装新软件或者游戏一LOADING，就站起身来，往床上一躺，开始仰卧起坐；或者把腿搁在窗台上压腿；至少也得让腰椎和颈椎活动活动吧。



《反恐精英特别篇之过火》

吉林 吴理

〔读者指南〕

投稿—— 每个栏目都等待着你的参与

投稿地址 北京813信箱
《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码 100037
电子信箱 fcgm@fcgm.com.cn
reader@fcgm.com.cn

注意事项 请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或PCX/BMP格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若在时间上有任何要求，请在稿件中说明。

邮购—— 通过邮局汇款购买杂志

汇款地址 北京813信箱
《家用电脑与游戏》发行部
邮政编码 100037
联系电话 010-88411981 010-68728138
注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄2元/本的挂号费。

征友—— 广交天下玩友的其中一种方式

注意事项：想参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、地址、邮编和100字以内的留言，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件按投稿地址寄出，昵称、星座、爱好、QQ和照片等请根据个人意愿添加。

以黑社会精神拯救中国游戏撰稿

——坏·老黑

作者的质劣变相地造成读者的不识好歹，这个问题在我看到某些人永远在贴纸与海报之类东西上纠缠不清时感觉得愈发明显。一味的针对小编是没有道理的，得从作者身上找答案。

中国游戏撰稿需要的是帮派精神。必须有一种东西来作为维系中国游戏作者精神的枷锁。思想政治工作已经捆绑不住那帮人的灵魂，金钱挂帅主义也同样失去了原来曾经有过的凝聚力。俺们需要一种力量重新把中国所有的游戏作者捆绑在一起，如果手感舒适的棉麻绳和色彩艳丽的尼龙绳都无力再起到这样的作用，俺们不妨试一试黑社会精神。

这几年已经看明白了，中国的游戏撰稿者已经形成了一个个黑社会团体，他们争抢地盘（与报刊拉关系），向广大读者征收保护费（骗钱），杀人越货（剽窃抄袭）。他们无恶不作，已经由小规模的打架斗殴活动上升到了“无法可依、有法不依、违法不咎、执法不严”的高级阶段。对于“现在的江湖谁说了算”、“这里是谁说话”、“俺不作老大已经很久了”、“兄弟们，砍那”等等黑社会术语，这些人已经基本做到了人人能背诵，三分之一高级黑社会骨干能够配乐朗诵。那种动之以情，晓之以理的传统方式已经很难再打开作者们不善良的心扉，中国游戏作者需要的是心黑手辣的强化管理。在立下家法帮规之后迫切需要的就是冷血的执法手段。要让作者们随时随地感觉到头上悬着一把利剑，中国游戏业的全体小编们应该组织开展丰富多彩的人肉炸弹、飞机撞楼活动，要在中国游戏界内部制造浓厚的恐怖气氛，要让他们明白违反了“道儿上的规矩”将面临怎样的惩罚。中国游戏刊物的编辑们必须拿出一种“谁不听话就废了谁”的蛮横姿态，应该从黑社会引进“剁手指”、“挑脚筋”等先进的管理方法。既然上了中国游戏出版这条船，大伙儿就必须义无反顾地树立“一条绳上的蚂蚱”的观念，谁敢拿大伙儿的利益当儿戏，就一定要把他打到仆街！让我们努力拼搏、排除万难，将黑社会建设推向一个新高潮！



《反恐精英之彼时此刻》 吉林 吴理

＊本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、互动家园论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么。所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关

大家話遊 ABOUT US



Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2002年9月号 总97期

主　　管 中国科学技术协会
主　　办·科学普及出版社
协　　办 北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路45号综合楼6层
通讯地址：北京813信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www fcgm com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编·赵震东
常务副主编：孙白英
编辑部主任 刘威
编辑部副主任·梁华栋
编辑/记者·陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周斑
美术编辑：单非 何斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话 （010）68728132

广告部地址 西城区德胜门外大街97号
广告代理 北京互动家园广告有限公司
电　　话·（010）68728133、68411807
电子邮件 ad@fcgm com.cn

刊　　号 ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第0010号

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价：8.80元

革命与发“骚”友

我猜想得出，如果您是家游的老读者，那么在买下这期杂志之前，很可能已经为从书报摊上百八儿十种杂志中寻觅到它花费了一番功夫，对此不便，Racer先代表“家”里的小编们向您道个歉，再给您道个喜，因为——家游再一次改版了！

说起这今年内的第二次改版，就不能不谈年初的那次了，因为自家游创刊以来，那是历次改版中变化最大的一次。正因如此，在广大读者中引发的关于那次改版成败得失的讨论至今仍是家游论坛的热门话题。这不仅显示了广大读者对“家”的关心，同时也激励着我们上进。这本年内的第二次改版，就是小编们在总结了各路英雄的意见和建议基础上进行的。正如革命能够推动社会进步一样，不断改革正是家游再创辉煌的必经之路。

当然，革命依靠的不仅是热情，有时它更需要执着甚或疯狂，对于一群热爱游戏的人来说，执着与疯狂自然不在话下。请看家游小编日常生活之一幕——

AWEI：“闭关”修炼，包括棋牌对弈及杂志改版规划；

小马：哈哈，其实做着和 AWEI 一样的事情啦，

石子：沉迷网络已近废寝忘食、精神恍惚状态，网络游戏 24 小时在线，QQ 24 小时在线，一般常与美编单非及沈琳组成三人战队，转战于《笑傲江湖》、《精灵》等等等等等等网游之间；

Chance：整日摆弄各种板卡，狂热的 Quake 迷，当初不惜斥 400 大元购得 Quake3 “饭盒”一个，近来虽已很少驰骋沙场，但仍时常 down 些高手实战录像进行研究；

月月：最爱 FPS 游戏，典形的“暴力”份子（看起来不像哟！），同样也是 Quake 高手，号称编辑部第一，不过现在已经没人和他打啦，哈哈；

东东：编辑部第一“辩”，常与游骑兵争得面红耳赤，虽然往往争不出结果，热衷于角色扮演与策略游戏，崇拜自由斗士切·格瓦拉，极尽“革命”之能事；

子胥：美编，身材瘦小但灵感丰富，版式设计之重任大部分由此君完成，每月都有一周以上时间完全在编辑部埋头苦干不愿回家（其实是回不了啦，家在四川嘛），酷爱周末野游，常令编辑部同仁替其身子骨儿担心，

Racer：就是我啦，偏爱 FPS，极其怀念红白机时代的游戏快感，最爱研究模拟器及益智小游戏，对网络游戏完全免疫，随时准备奔赴业内活动现场进行采访报道。

游骑兵：狂热的游戏份子，满脑袋奇思怪想，历次改版都喜欢对美编指指点点，推翻设计无数次，令美编们欲哭无泪。对飞行模拟游戏情有独衷，近日不仅以 3000 元购得 SONY 无线耳机一副，更斥资 3000 元购得一套重达 XX 公斤的超级全金属摇杆，成为真正的“铁杆”玩家，并因此被编辑部同仁一致称为发“骚”友……

顺便说一句，本期新增了“编辑视窗”栏目，其他小编也可能会做一些自我介绍，如有雷同，纯属必然，如有出入，则以 Racer 所言为准，以正视听，呵呵。

有这样一群发“骚”友，有这样热情的读者的支持，这正是我们的革命迈向成功的基础。虽然罗卜白菜各有所爱，不可能满足所有人的口味，但我们还是在努力为您“熬”出当年“珍珠翡翠白玉汤”的味道。喝得爽了，您多多鼓励，喝得不爽，您多提意见！在这个革命的阵痛期，家游会在不断地变革中继续茁壮成长！

革命，离不开发“骚”友，更离不开您的支持！

Racer
srf@fcgm com cn

游戏观点

娱人码头

网络帝国

软硬武略

电娱实况

大话家游

PLAY!

广告索引



Edifier 漫步者



简约·经典

它是简单的，因为它是一款普及型2.1音箱；
它也是经典的，因为它的前身R201T曾谛造了销售量逾百万台的神话；
它更是实用的，因为在它简洁大气的外表下凝结着对音乐本身的理解……
难怪它面对众多的竞争对手却发出独孤求败的慨叹。

它 就 是 漫 步 者 R201TII

- 低音炮采用优质、高密度的木质材料，有效杜绝谐振和箱声
- 5寸大口径长冲程低音扬声器发出浓厚低沉的真实低音
- 卫星箱采用优质全频带扬声器，高音透亮，中音甜美
- 独特的双曲面面倒相孔
- 全防磁设计，可以随心所欲任意摆放
- 更臻完美的外观造型，并有黑白两种颜色可供选择



Digital Audio Art

代理商

北京加拿大爱德发企业　北京爱德发高科技中心　免费垂询电话：800-810-5528　http://www.edifier.com

家游—艺电有奖问卷调查

欢迎参加家游—艺电有奖问卷调查，完整填写所有内容并在下月10号之前寄出问卷的读者，将可参加本月总计30个名额的热心玩友抽奖活动，奖品为一套美国艺电最新出品的原版游戏。



下面哪一组游戏产品体现了EA这个暑期的主题？

- □ 荣誉勋章：联合袭击（中文版）叛逆者、全球行动
- □ 2002 FIFA 世界杯、极品飞车、模拟人生

艺电在8月份发行了哪一款游戏：

- □ 席德·梅尔之模拟高尔夫
- □ 哈利·波特与魔法石（中文版）

《全球行动》是一款什么类型的游戏？

□ 团体FPS □ RPG

EA ELECTRONIC ARTS™

Play!

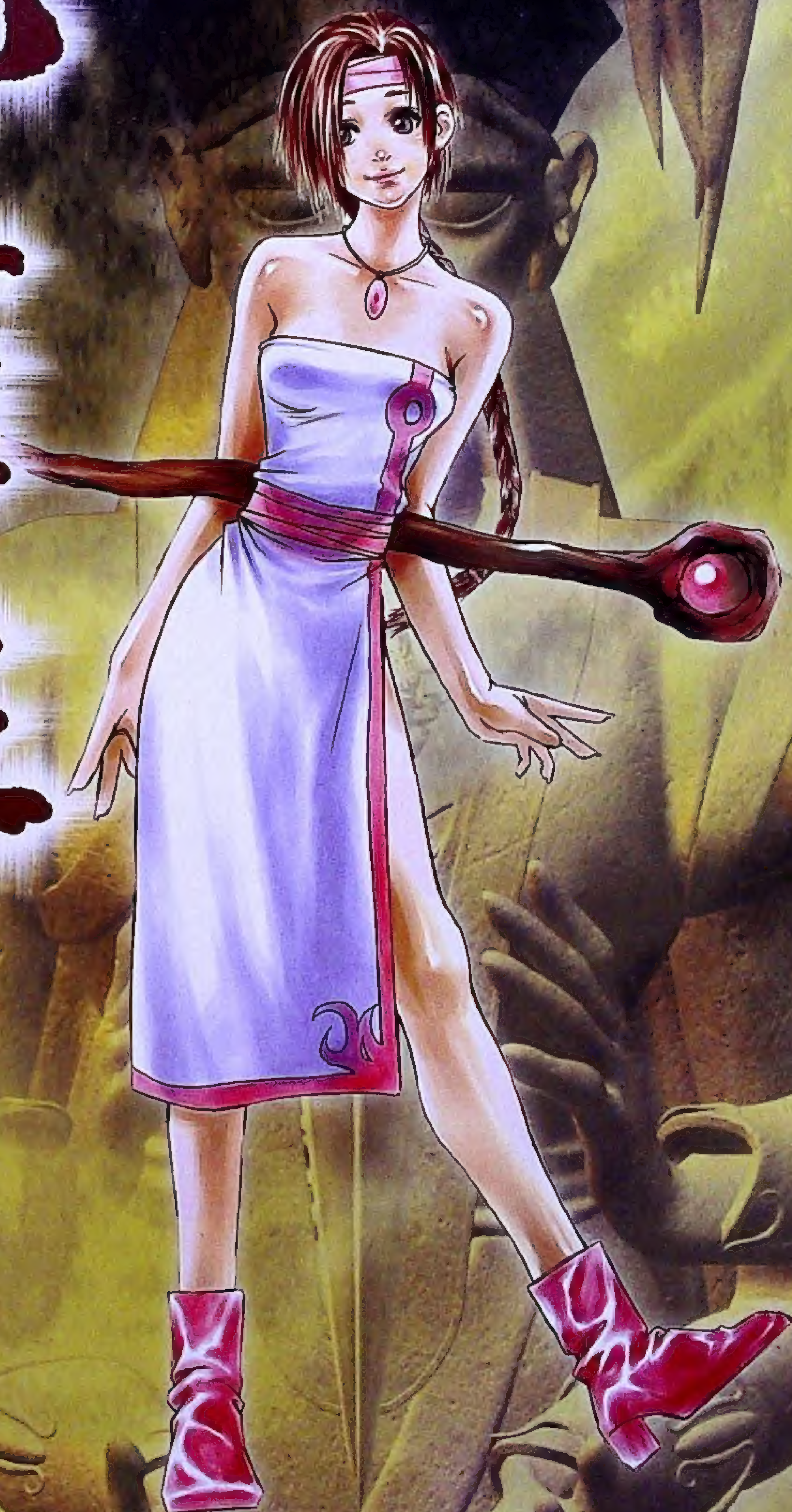
PLAY!留言板



孔雀王

孔雀王





Play! 2002年9月号新版纪念海报
特别感谢素材提供
AEC
ECHOICE